Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

04/14 · Ausgabe 204 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROS… …O-MAG… …N-ZONE.DE

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

14 SEITEN KOMPLETTLÖSUNG
DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

SONIC BOOM
Alle Infos zum neuen Sonic-Spiel für Wii U und 3DS

PROFESSOR LAYTON VS Phoenix Wright
Ace Attorney
Geniales 3DS-Crossover im Test: Ein Highlight für Fans beider Serien!

YOSHI'S NEW ISLAND
Test: So charmant ist Yoshis 3DS-Abenteuer!

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

EDLE BOOKAZINES im Premium-Format

computec MEDIA EDITION

25 JAHRE Spielegeschichte in einem Heft

- Vom NES bis zur PS4
- Die besten Games
- Die wichtigsten Hersteller
- inkl. XXL-Poster
- 164 Seiten

Nur 9,99 Euro

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

JETZT IM HANDEL ODER AUF SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION ERHÄLTLICH

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.videogameszone.de/computec25

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die Tage werden länger, die Sonne scheint öfter und die Temperaturen klettern allmählich wieder nach oben, der Winter geht in den Frühling über. Analog dazu kommt auch die Spieleindustrie wieder in Schwung und nach den eher ruhigen Wintermonaten erscheinen mehr Spiele. Besonders 3DS-Besitzer können sich in den Frühlingsmonaten auf viele spannende Spiele freuen. Zum Beispiel auf *Yoshi's New Island*, den direkten Nachfolger zum zeitlosen SNES-Klassiker. Ob Yoshis 3DS-Ausflug dem ikonischen Vorgänger die Schau stehlen kann, verraten wir euch natürlich in unserem ausführlichen Test. Doch Yoshi ist nicht der einzige Nintendo-Allstar, der einen Auftritt auf dem 3DS spendiert bekommt. Auf dem Cover habt ihr es ja sicherlich schon bemerkt: Auch Professor Layton findet sich wiedermal für ein feines Rätsel-Abenteuer auf dem 3DS ein und hat diesmal sogar Unterstützung von Junganwalt Phoenix Wright. In dem Crossover-Spiel *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* müssen die beiden Hobbydetektive am gleichen Strang ziehen, um einen mysteriösen Fall aufzuklären. Ob diese Zusammenarbeit fruchtet sowie alles Weitere zum Spiel erfahrt ihr in unserem Test.

Auch im Vorschau-Teil widmen wir uns einigen Titeln, die noch diesen Frühling ihren Weg auf den 3DS und die Wii U finden. So konnten wir sowohl das neue Lego-Abenteuer passend zu den ersten beiden *Hobbit*-Filmen anspielen als auch das zuckersüße *Kirby: Triple Deluxe* selbst ausprobieren. Außerdem liefern wir euch die volle Info-Packung zum kürzlich angekündigten *Sonic Boom*, das dieses Jahr noch exklusiv für Wii U und 3DS erscheinen wird. Fans des blauen Flitze-Igels können sich auf einige Veränderungen einstellen, da *Sonic Boom* ein separater Ableger abseits der eigentlichen Sonic-Spiele ist und entsprechend nicht mit Experimenten geizt.

Ansonsten erwarten euch eine riesige Komplettlösung zu *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, mit der euch garantiert kein Geheimnis im neuesten Abenteuer der Kongs verborgen bleibt, sowie eine Reportage zum Thema „Anspruch in Videospielen". Davon abgesehen könnt ihr euch wie üblich auf einen feinen Mix aus Community- und Leserseiten, unseren beliebten Retro-Specials, unserer monatlichen Kolumne und zahlreichen Tests zu Spielen in Nintendos eShop freuen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT (Test)

Wie gut *Professor Layton* und *Phoenix Wright* zusammenpassen, lest ihr in unserem Test.

KIRBY: TRIPLE DELUXE (Vorschau)

Im Mai verschlägt es Kirby auf den 3DS. Wir haben sein neues Abenteuer angespielt.

DONKEY KONG COUNTRY: TF (Komplettlösung)

Mit unserer ausführlichen Komplettlösung findet ihr garantiert alle Puzzleteile!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Sowohl *Yoshi's New Island* als auch *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* hatten jeweils zwei Interessenten, die den Test machen wollten.
- **Die beeindruckendste Leserzuschrift seit Monaten:**
  Unser lieber Leser Jürgen Seyfer hat bei uns für viel Staunen gesorgt. Denn er hat uns gleich vier komplett selbst gemachte, richtig schöne und wirklich umfangreiche Artbooks zu *Super Smash Bros.* geschickt. Auf den Seiten 86 & 87 in unserem Spielerforum könnt ihr euch selbst von diesen Meisterwerken überzeugen.
- **Größtes Versäumnis des Monats:**
  Eigentlich wollte uns Nintendo noch einen weiteren 3DS-Titel zum Anspielen für eine Vorschau zur Verfügung stellen. Doch leider wurde die Vorschau-Version nicht rechtzeitig fertig, weshalb es mit der Anspielmöglichkeit zeitlich einfach nicht mehr bis zum Redaktionsschluss hingehauen hat. Schade!

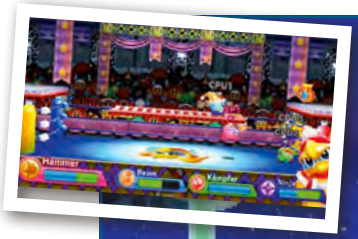
DAS TEAM

04/2014

VIKTOR

Einspruch! Wogegen, weiß ich zwar nicht, aber bei einem Text rund um den Kult-Anwalt Phoenix Wright gehört dieser Ausruf einfach dazu. Diesmal ist er jedoch nicht alleine unterwegs, sondern macht mit Genre-Kollege Professor Layton gemeinsame Sache. Wir haben die spannende Kollaboration auf Herz und Nieren geprüft und verraten euch, ob sich das Experiment gelohnt hat.

TEST | PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY



VORSCHAU | KIRBY: TRIPLE DELUXE

LUKAS

Wenn Harald Ebert von Nintendo uns in der Redaktion besuchen kommt, dann ist das immer ein bisschen wie Weihnachten – so viele schöne Videospiel-Geschenke! Dieses Mal hatte er eine fast fertige Version von Kirbys 3DS-Ausflug *Triple Deluxe* im Gepäck. Wir ließen uns nicht zweimal bitten und hüpften zusammen mit der rosa Knutschkugel durch die ersten drei Welten des Abenteuers.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 14

Wii U

Lego Der Hobbit 18
Sonic Boom 16
X (Arbeitstitel) 20

3DS

Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl 21
Kirby: Triple Deluxe 22
Lego Der Hobbit 18
Nintendo Pocket Football Club (eShop) 24
Sonic Boom 16

TEST

Charts 50
Das Team 27
Meinungsmache 28
Release-Termine 30
So testen wir 26
Top-Spiele 42

Wii U

NES Open Tournament Golf (Virtual Console) 57
Wario's Woods (Virtual Console) 56

3DS

AeternoBlade (eShop) 54
Die geheimnisvollen Städte des Goldes: Geheime Pfade (eShop) 55
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney 32
Renegade (Virtual Console) 55
Retro City Rampage: DX (eShop) 57
Senran Kagura Burst 40
Steel Diver: Sub Wars (eShop) 58

36

MARCO

Kaum eine N-ZONE ohne ein neues Nintendo-Hüpfspiel. In diesem Monat ist es der grüne Kuschel-Dino Yoshi, mit dem wir unsere Sprung-Künste unter Beweis stellen durften. Ob der Titel an das SNES-Original heranreicht, verraten wir euch in unserem großen Test. Eine Warnung vorweg: Legt schon einmal Ohropax bereit, denn Baby Marios Geheule nervt genauso wie eh und je!

TEST | YOSHI'S NEW ISLAND

72

BENJAMIN

Meine Herren, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* haut vielleicht rein! Schon bei einem normalen Durchgang ist es kein Zuckerschlecken, und alle Items zu sammeln ist wahrlich eine Herausforderung. Aber gerade deswegen haben wir uns für euch in den Kampf gestürzt und verraten euch auf satten 14 Seiten, wie ihr alle versteckten Puzzle-Teile aufsammeln könnt und wo ihr die Geheimportale findet.

LÖSUNG | DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

Super Mario Bros. Deluxe (Virtual Console) 56
Weapon Shop de Omasse (eShop) 57
Yoshi's New Island 36

ONLINE

Nintendo eShop 52

RETRO

Donkey Kong Country 2 + 3 60
N-ZONE-Zeitreise 64
Retro-Hüpfer für das Sega Mega Drive 58

REPORTAGE

Die Lust am Anspruch 66

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 86
Donkey Kong Country: Tropical Freeze Komplettlösung 72

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

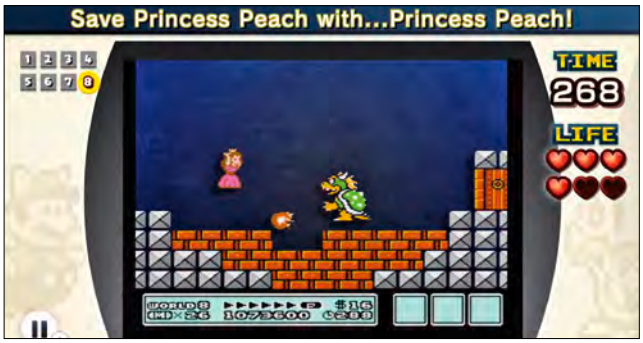
Alle Titel dieser Ausgabe

AeternoBlade, Test 54
Batman: Arkham Origins – Blackgate – Deluxe Edition, Magazin 6
Die geheimnisvollen Städte des Goldes: Geheime Pfade, Test 55
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest, Retro 60
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!, Retro 60
Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Lösung 72
Etrian Odyssey Untold: The Millenium Girl, Vorschau 21
Kirby: Triple Deluxe, Vorschau 22
Lego Der Hobbit, Vorschau 18
NES Open Tournament Golf, Test 57
NES Remix 2, Magazin 6
Nintendo Pocket Football Club, Vorschau 24
Pokémon Link: Battle, Magazin 10
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, Test 32
Quackshot, Retro 58
Renegade, Test 55
Retro City Rampage: DX, Test 57
Ristar, Retro 59
Rocket Knight Adventures, Retro 59
Rolo to the Rescue, Retro 59
Senran Kagura Burst, Test 40
Skylanders, Magazin 11
Sonic Boom, Vorschau 16
Steel Diver: Sub Wars, Test 58
Super Mario Bros. Deluxe, Test 56
Super Smash Bros. 3DS, Magazin 8
Super Smash Bros. Wii U, Magazin 8
Transformers: Rise of the Dark Spark, Magazin 8
Wario's Woods, Test 56
Watch Dogs, Magazin 7
Weapon Shop de Omasse, Test 57
X (Arbeitstitel), Vorschau 20
Yoshi's New Island, Test 36

NES REMIX 2 KOMMT IM APRIL

Wii U Die nächsten NES-Klassiker warten darauf, etwas anders in Angriff genommen zu werden.

Dr. Mario, *Ice Hockey*, *Kid Icarus*, *Kirby's Adventure*, *Metroid*, *NES Open Tournament Golf*, *Punch-Out*, *Super Mario Bros. 2*, *Super Mario Bros. 2: The Lost Levels*, *Super Mario Bros. 3*, *Wario's Woods* und *Zelda II: The Adventure of Link*. Nein, wir zählen euch hier nicht den Inhalt unserer Virtual-Console-Download-Liste auf, sondern jene Titel, die in *NES Remix 2* enthalten sein werden, welches am 25. April für den eShop der Wii U erscheint. Auf eine Nennung der im ersten Teil behandelten Spiele verzichten wir jetzt einmal und erklären lieber, was in dem Retro-Sammelsurium eure Aufgabe ist. Das „Remix" im Namen kommt nicht von irgendwoher und so werden die ursprünglichen Ziele auf den Kopf gestellt. So müssen zum Beispiel Abschnitte absolviert werden, ohne Schaden zu nehmen, bekannte Spielelemente werden durch andere ersetzt – man beachte Prinzessin Peach, die sich auf unserem Screenshot aufmacht, um sich selbst zu retten. Außerdem werden die verschiedenen Serien miteinander vermischt. Wer schon immer wissen wollte, wie sich der NES-Link im Kampf gegen Bowsers Koopa-Schergen schlägt, erhält hier seine Antwort! Als besonderer Bonus ist mit *Super Luigi Bros.* das erste *Mario*-Hüpfspiel komplett in dem Download enthalten, jedoch mit dem Unterschied, dass ihr den grün bemützten Bruder spielt und die Levels gespiegelt wurden. Statt von links nach rechts geht es also von rechts nach links, inklusive Luigis verändertem Sprungverhalten im Vergleich zu Mario. In Japan wird der Titel übrigens zusammen mit dem ersten Teil als Retail-Version erscheinen. Bei uns ist eine solche Kompilation bisher nicht angekündigt. Angesichts der Tatsache, dass auch *New Super Luigi U* später auf Disc erschien, rechnen wir aber fest damit.



Selbstrettung: Irgendwann musste der viele Pilz-Konsum zu Problemen führen.

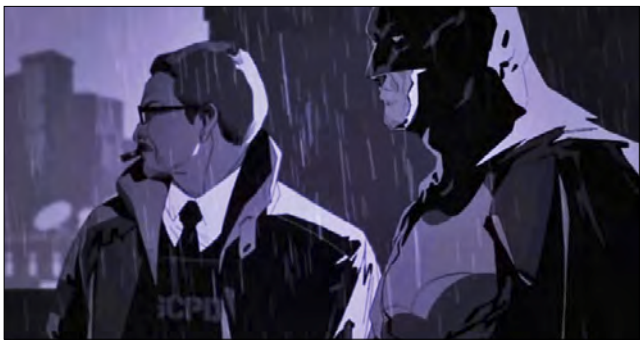
Auch *NES Remix 2* lässt das Herz von Nostalgikern höher schlagen.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS – BLACKGATE ERSCHEINT FÜR DEN Wii-U-eSHOP

Wii U Der dunkle Ritter sorgt im HD-Remake des 3DS-Titels wieder einmal für Recht und Ordnung.

Das Anfang März geleakte *Batman: Arkham Knight* wird nicht für die Wii U erscheinen. Enttäuschte Fans des Latex liebenden Flattermans erhalten zumindest ein kleines Trostpflaster, denn mit *Batman: Arkham Origins – Blackgate – Deluxe Edition* erscheint der ursprüngliche 3DS- und Playstation-Vita-Titel in HD für den Wii-U-eShop. Die offensichtlichste Neuerung betrifft dabei natürlich die überarbeitete Optik, welche sich stark an jene des Hauptspiels für die Wii U annähert. Jedoch wird es auch etliche neue Inhalte geben. Neben neuen Orten, die ihr erforschen könnt, und einer Palette an alternativen Kostümen werden euch auch einige neue und überarbeitete Gegner-Typen das Leben schwer machen. Zudem wird es neue Schwierigkeitsgrade geben, sodass sowohl unerfahrene Spieler als auch Profi-Zocker ihren Flattermann-Spaß haben können. Am Gameplay ändert sich im Vergleich zum 3DS-Original jedoch nichts: In hübscher 2,5-D-Ansicht klettert und kämpft ihr euch durch das Blackgate-Gefängnis. Wie in *Metroid* und *Castlevania* sind viele Abschnitte beim ersten Besuch versperrt, sodass ihr später mit neuer Ausrüstung im Gepäck dorthin zurückkehrt. Viele Ideen der 3D-*Arkham*-Spiele, wie etwa das Combo-lastige Kampfsystem, sind auch in Batmans 2D-Ausflug enthalten.

***Arkham Origins: Blackgate* bietet das typische *Arkham*-Gameplay, jedoch in 2D.**



Die Story wird in stilvollen, auf Dauer aber eintönigen Bildern vorangetrieben.

RETRO GLAUBT AN DIE Wii U

Biz „Die Wii U ist ein echtes Kraftpaket“, so Studio-Präsident Michael Kelbaugh.

Neben all der Kritik, die die Wii U seit ihrer Existenz einstecken muss (siehe hierzu als Beispiel die Meldung weiter unten), gibt es auch mal was Positives zu vermelden. Die freundlichen Worte kommen vom Chef der Retro Studios, Michael Kelbaugh. Seiner Ansicht nach wird die Wii U zu Unrecht als schwächliches Update der Wii angesehen. „Als unser Team an *Tropcial Freeze* arbeitete, fühlten wir uns technisch nie wirklich eingeengt. Es hat Spaß gemacht, erstmals mit HD-Optionen zu arbeiten“, so Michael Kelbaugh. So eine Meldung macht Vorfreude auf mehr, und laut Produzent Kensuke Tanabe arbeitet das Studio bereits seit einigen Monaten am nächsten großen Ding für die Wii U. Was für ein Spiel das sein wird und welcher Reihe es angehört, wollten jedoch weder Tanabe noch Kelbaugh verraten. Auf der E3 in Los Angeles ist diesbezüglich wohl mit handfesten Infos zu rechnen.

Gib mir fünf, Dixie! Die Retro Studios feilen bereits am nächsten großen Hit.

Wii-U-VERSION VON WATCHDOGS VERSCHOBEN

Zuerst wird auf den anderen Konsolen geschossen. Die Wii U muss warten.

Wii U Was lange als Gerücht gehandelt wurde, ist jetzt vom Publisher bestätigt worden.

Panik bei Fans von Ubisofts kommendem Open-World-Thriller: Zunächst war die Meldung im Umlauf, *Watch Dogs* sei komplett gecancelt und von der Bildfläche verbannt worden. Diesen Falschmeldungen schob Ubisoft nun einen Riegel vor, doch die Stellungnahme enthielt trotzdem einen kleinen, aber entscheidenden Haken: Die Version für Wii U soll nicht im ersten Geschäftsquartal des Jahres erscheinen, welches die Zeitspanne vom 1. April bis 30. Juni 2014 umfasst. Es ist daher davon auszugehen, dass *Watch Dogs* auf Nintendos Konsole erst im späteren Verlauf des Jahres erscheint. Dies begründete Ubisoft damit, dass die hauseigenen Verkaufszahlen bei Spielen für Nintendo-Konsolen nur einen winzigen Bruchteil ausmachen. Der Umsatz der Wii-U-Spiele lag von April bis Dezember 2013 nur bei knapp vier Prozent. Zum Vergleich: Spiele für die neu gestartete Playstation 4 machten in knapp einem Monat fast 12 Prozent aus.

NINTENDO WILL WEITERHIN HARDWARE PRODUZIEREN

Biz Laut Iwata wird man auch in den kommenden Jahren auf eigene Konsolen setzen.

Nach der Bekanntgabe von Nintendo, man wolle künftig genauer darauf schauen, was im Videospielmarkt der Smartphones und Tablets vor sich geht, kamen von Investoren und Branchen-Analysten weltweit schnell Forderungen, die sich alle sehr ähnelten: Nintendo solle seine wichtigsten Marken als spielbare Titel für iPhone oder Android verfügbar machen und das Hardware-Geschäft dafür vernachlässigen. In einer Meldung ließt Firmenpräsident Satoru Iwata diese Forderungen aber zerplatzen. „Wir glauben, dass wir unsere Stärken am besten mit einer eigenen Geschäftsidee ausspielen können, in der sowohl Hard- als auch Software integriert sind“, so Iwata. Es ist also so gut wie bestätigt, dass in den nächsten Jahren fest mit neuer Nintendo-Hardware zu rechnen ist. Nur wann, das ist die Frage.

ZWEI NEUE KÄMPFER FÜR SMASH BROS.

Wii U/3DS Die Auswahl an kampfeswilligen Nintendo-Recken für den Prügler wächst auf 24 Stück an.

Wie schon beim Vorgänger *Super Smash Bros. Brawl* lässt sich Nintendo mit News zu dem spaßigen Nintendo-Prügler nicht lumpen und veröffentlicht regelmäßig neue Infos und Bilder zum Spiel. Ab und an sind auch richtig große Neuigkeiten dabei, etwa zu den wählbaren Kämpfern. In diesem Monat wurden gleich zwei der tapferen Recken enthüllt, mit denen ihr in den Kampfarenen antreten dürft: Diddy Kong aus dem *Donkey Kong*-Universum und Little Mac, der in der *Punch-Out!!*-Reihe von Berufs wegen schon regelmäßig Schläge austeilt. Damit wächst die Anzahl an Kämpfern für den Wii-U- und 3DS-Prügler auf 24 an. Das klingt stattlich, ist aber noch ein ganzes Stück von den sage und schreibe 35 Recken des Wii-Vorgängers entfernt. *Smash Bros.*-Mastermind Masahiro Sakurai hat jedoch erwähnt, dass man in den kommenden Teilen auf weniger, dafür sehr unterschiedliche Kämpfer setzen will, sodass wir uns wohl langsam, aber sicher dem Ende der fast schon traditionellen Figuren-Ankündigungen nähern.

Affenpower oder ein starker rechter Haken? Ihr entscheidet, denn in *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS dürft ihr mit Diddy und mit Little Mac in den Ring treten.

NEUES TRANSFORMERS-SPIEL ANGEKÜNDIGT

Wii U/3DS Autobots und Decepticons geben sich auf Wii U und 3DS gegenseitig auf die Blech-Mütze.

Die Erde ist wieder mal in Gefahr, von riesigen Roboter-Auto-Hybriden zerstört zu werden. Mittendrin statt nur dabei: Ihr übernehmt in der Kampagne von *Transformers: Rise of the Dark Spark* abwechselnd die Kontrolle über die freundlichen Autobots und die auf Zerstörung getrimmten Decepticons. Zur Story ist noch nicht viel bekannt, nur so viel, dass sie als eine Art erzählerische Ergänzung zum kommenden *Transformers 4*-Kinofilm dienen soll. Dabei werdet ihr frei aus über 40 mechanischen Hünen wählen können, die jedoch erst nach und nach durch erworbene Erfahrungspunkte freigeschaltet werden. In den offenen Levels wird es möglich sein, frei zwischen der Roboter- und der Vehikel-Form der Spielfiguren zu wählen. Entsprechend präsentiert sich das Spiel somit als Shooter oder als eine Art actionreiches Rennspiel. So oder so könnt ihr euch jedoch auf unzählige zu Bruch gehende Gebäudekomplexe und riesige Explosionen à la Michael Bay freuen. Im Mehrspieler-Modus könnt ihr gemeinsam mit bis zu drei Freunden versuchen, gegen nachrückende Wellen an immer stärker werdenden Feinden zu bestehen. All das, was wir hier schildern, gilt übrigens nur für die Wii-U-Fassung des Spiels: Zum gleichnamigen 3DS-Ableger ist hingegen noch nichts bekannt und auch Bilder aus der Handheld-Version existieren noch nicht.

Die Story des Spiels ist mit jener des kommenden *Transformers*-Films verwoben.

NINTENDO GEWINNT PATENTSTREIT

Biz Gute Nachricht für den Mario-Konzern: Der 3DS und der DSi verletzen keine Patentrechte.

Patentklagen gehören in der Technik-Branche fast zum guten Ton: Apple klagt Samsung an, Samsung klagt Apple an, Microsoft klagt Sony an und umgekehrt. Auch Nintendo bleibt von diesem Spielchen nicht verschont und sah sich seit 2012 mit einer Klage dreier Prozessoren-Hersteller konfrontiert. Die Begründung: Angeblich hat der japanische Konzern im DSi und im 3DS patentierte Techniken der klagenden Unternehmen ohne Bewilligung genutzt. Die Forderung auf eine Ausgleichszahlung wurde vom Gericht abgelehnt, da keine Patentverletzung festgestellt werden konnte. Nintendo zeigte sich von dem Urteil erfreut. In einem anderen Fall hatte der Konzern in der Vergangenheit weniger Glück: Bei der 3D-Technik des 3DS sah das Gericht eine Patentverletzung als erwiesen an, sodass Nintendo einen Teil seiner 3DS-Gewinne an Tomita Technologies abtreten muss.

Satoru Iwata hat gut lachen: Nintendo bleibt eine Ausgleichszahlung erspart.

NINTENDO SCHALTET WI-FI FÜR Wii UND DS AB.

Wii/DS Alles hat einmal ein Ende: Nintendo schaltet die Online-Server von Wii und DS für immer aus.

20. Mai 2014. Dieser Tag wird für Spieler, die nach wie vor in den Online-Welten von Wii und DS ihr Unwesen treiben, ein schwarzer Tag. An diesem Termin nämlich wird Nintendo die Server, welche für Online-Mehrspieler-Matches, die Bereitstellung von Ranglisten und viele andere Online-Funktionen benötigt werden, endgültig abschalten. Die Nintendo Wi-Fi Connection kommt damit zu ihrem Ende. Davon betroffen sind auch Titel wie *Mario Kart Wii, Animal Crossing: Let's Go To The City*, *Metroid Prime Hunters* und *Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2*, welche nach wie vor über eine relativ große Spielerschaft verfügen. Eine Begründung für diesen Schritt wurde bisher noch nicht genannt, es ist jedoch davon auszugehen, dass die Bereitstellung der Server wirtschaftlich gesehen schlicht keinen Sinn mehr für den Mario-Konzern macht. Keinen Einfluss hat diese Entscheidung übrigens auf den Download-Shop: Auch nach dem 20. Mai wird es möglich sein, sich WiiWare- und Virtual-Console-Titel auf die Konsole zu laden. Wann auch dieser Service sein Ende finden wird, ist noch nicht bekannt, er wird aber definitiv noch eine ganze Weile unterstützt werden. Es wird auch nicht möglich sein, mittels der emulierten Wii-Konsole auf der Wii U und mittels des 3DS auf die Online-Modi zuzugreifen, sodass Nintendo-Fans sich langsam, aber sicher auf den Abschied einstellen sollten.

Wenn ihr Spaß mit den Online-Modi von *The Conduit* und Co. habt, solltet ihr die verbleibenden Wochen am besten ausgiebig nutzen.

GBA-SPIELE FÜR DEN Wii-U-eSHOP

Wii U *Metroid Fusion*, *Mario & Luigi* und weitere Titel erscheinen ab April für die Nintendo-Konsole.

Während der eShop der Wii U gut gefüllt ist und in den kommenden Monaten eine wahre Flut an weiteren Download-Spielen erscheint, erweist sich die Virtual Console der Wii U als Sorgenkind: Neue Titel erscheinen nur spärlich, zudem finden sich oftmals qualitativ eher maue Spiele darunter. Titel für Konsolen wie das Nintendo 64, welche auf der Wii ebenfalls in der Virtual Console vertreten waren, gibt es auf der Wii U noch überhaupt nicht. Ebenfalls noch nicht angekündigt ist die Bereitstellung von Gamecube-Klassikern für den Download-Shop. Immerhin schafft es eine andere Retro-Konsole ab April in den virtuellen Spiele-Basar. Ab dann nämlich sind Game-Boy-Advance-Spiele für die Virtual Console erhältlich. Bei der Ankündigung als Fixstarter genannt wurden *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Metroid Fusion*, *Super Mario Advance 3: Yoshi's Island* und *Super Mario Ball*. Einer PEGI-Klassifizierungs-Liste können zudem die Titel *Klonoa: Empire of Dreams*, *Mr. Driller 2* und *Pac-Man Collection* entnommen werden, wobei eine offizielle Ankündigung hier noch aussteht. Neben der Ankündigung von DS-Titeln für den eShop der Wii U, von der wir euch in der letzten Ausgabe berichtet haben, sind somit schon zwei Nintendo-Handhelds der Vergangenheit auf der Nintendo-Heimkonsole vertreten.

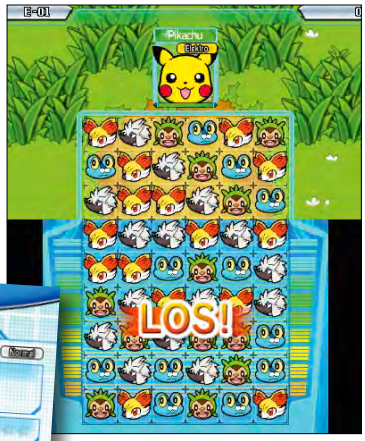
Wer das düstere *Metroid Fusion* verpasst hat, kann es auf der Wii U nachholen.

Wieder einmal wartet Xilebo darauf, dass ihr ihm ordentlich auf die Mütze gebt.

POKÉMON LINK: BATTLE KOMMT FÜR 3DS

3DS Bei dem Puzzlespiel handelt es sich um den Nachfolger von *Pokémon Link* für den DS.

Ihr mögt *Pokémon* und habt ein Faible für Puzzle-Spiele im Stil von *Candy Crush* oder *Puzzle Quest*? Dann haben wir eine gute Nachricht für euch, denn Nintendo veröffentlicht mit *Pokémon Link: Battle* einen Download-Titel für den 3DS, der die Sammel-Monsterchen mit dem Puzzle-Genre vereint. Zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe der N-ZONE ist das Knobelspiel bereits erhältlich, schaffte es aufgrund des Redaktionsschlusses aber leider nicht mehr in unseren Testteil, weswegen wir es euch an dieser Stelle vorstellen. Auf einem Raster wird euch ein buntes Sammelsurium der verschiedenen Pokémon angezeigt. Eure Aufgabe: Ihr müsst mindestens drei der putzigen Untiere nebeneinander anordnen, sodass sich diese Reihe auflöst. Je mehr Pokémon ihr auf einmal zum Verschwinden bringt, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Ab und an müsst ihr besondere Aufgaben lösen und etwa bestimmte Objekte zerstören oder noch nicht in eurem Besitz befindliche Pokémon schwächen und anschließend einfangen. Ihr seht schon: Anstatt eines klassischen Puzzlespiels erwartet euch eine Mischung aus Knobelei und typischen *Pokémon*-Ideen. Wer alle Taschenmonster besitzen möchte, ist eine ganze Weile beschäftigt: Sämtliche offiziell existierenden 719 Kuschel-Ungetüme können in euren virtuellen Pokédex aufgenommen werden.



Platziert dieselben Pokémon nebeneinander, um Reihen aufzulösen.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

601: Dieses Geld hätte man im Nachhinein betrachtet lieber anders anlegen sollen: Der Yoshi-Roboter aus dem Hollywood-Mega-Flop *Super Mario Bros.* kostete rund 500.000 Dollar und stellte somit das zur damaligen Zeit teuerste Filmmodell seiner Art dar.

602: *Luigi's Mansion* hätte ursprünglich für das N64 erscheinen sollen. Aufgrund technischer Einschränkungen – so gelang es etwa nicht anständig, die Transparenz der Geister darzustellen – entschied sich Nintendo jedoch für den Sprung auf den Gamecube.

603: Das kommende *Mario Kart 8* hätte auch ganz anders aussehen können: Ursprünglich waren als große Neuerung nämlich nicht die nun bekannten Anti-Gravitations-Gefährte geplant, sondern solche, die sich wie ein Bohrer durch den Boden bohren können.

604: Der Name des flinken Hasen aus *Super Mario 64* ist Mips. Dies ist eine Anspielung auf den Mikroprozessor, der im Inneren des N64 werkelt; dieser hört nämlich auf den Namen MIPS.

605: Findet ihr die Piraten-Braut Tetra aus *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* auch so sympathisch wie wir? Daiki Iwamoto, der Director der beiden DS-*Zeldas* jedoch mag sie gar nicht, weshalb sie in *Spirit Tracks* nicht mehr vorkommt.

606: Shigeru Miyamoto hatte mit *Link's Crossbow Training*, dem unterhaltsamen Wii-Zapper-Spaß für die Wii, ursprünglich Größeres vor. So hätte der Titel eine eigenständige Geschichte bieten und offizieller Teil der *Zelda*-Timeline werden sollen. Geplant war, so Miyamoto, dass Link „wie der Terminator mit seiner Armbrust Gegner eliminiert".

607: Die drei Steingötzen auf den Triangel-Inseln aus *The Legend of Zelda: The Wind Waker* stellen eine Referenz an *Pikmin* dar. Ihr glaubt uns nicht? Dann nehmt sie vor ihrer Verwandlung doch einmal genau unter die Lupe. Einer hat die Ohren des gelben Pikmins, einer die Nase des roten Pikmins und einer verfügt über den Mund des blauen Pikmins.

608: Mew wurde aus einem sehr skurrilen Grund in die ursprünglichen *Pokémon*-Teile integriert: Es war noch ein bisschen Platz auf dem Modul, welchen die Entwickler nicht ungenutzt lassen wollten. Die Existenz des geheimen Pokémons wurde erst lange nach dem Launch enthüllt.

609: Bekanntlich nimmt Donkey Kong den 3DS zur Hand, wenn man den Controller in *Tropical Freeze* länger nicht berührt. Hört aber einmal eine Weile genauer hin: Ihr erkennt dann Sounds aus *Donkey Kong Country Returns 3D*, *Super Mario 3D Land*, *Mario Kart 7* und *Animal Crossing: New Leaf*. Jetzt wissen wir also, was für einen Spielegeschmack Donkey Kong hat!

610: In *Starfox 2*, welches trotz der fertigen Entwicklung nicht veröffentlicht wurde, hätte es zwei Neuzugänge in Fox McClouds Crew gegeben: Fay, einen weißen Pudel, und den Luchs Miyu. Pech für die beiden: Auch in den nachfolgenden Spielen der Serie war ihnen kein Auftritt vergönnt.

TOPS & FLOPS

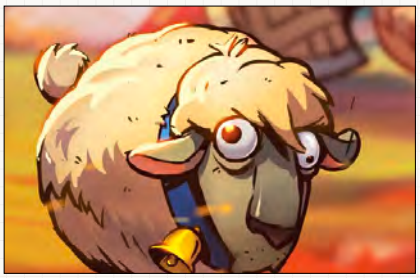
Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

3DS überholt die GBA-Verkaufszahlen in Japan
Der 3DS ist aktuell als Goldesel von Nintendo zu werten, immerhin verkauft sich der Handheld mit den 3D-Fähigkeiten bislang deutlich besser als die große Schwester Wii U. Die Japaner zeigen offensichtlich großes Interesse am 3DS: Nach gut 154 Wochen im Amt verkauft sich das Gerät besser als der Game Boy Advance im gleichen Zeitraum. Der lag damals bei rund 11,6 Millionen verkauften Geräten, der 3DS konnte die 15 Millionen-Grenze knacken. Insgesamt sind seit der Einführung vor gut drei Jahren etwas mehr als 40 Millionen Geräte in die Taschen von Handheld-Fans gewandert. Bis zum älteren Bruder, dem Nintendo DS, ist es mit 153 Millionen zwar noch ein weiter Weg, aber auch so hat sich der 3DS schon gut geschlagen.

Wii U verkauft sich in Japan besser als Xbox 360
Es ist wirklich schon lange kein Geheimnis mehr: Microsoft hatte mit seiner Xbox in Japan noch nie Glück. Sowohl die erste Konsole als auch die Xbox 360 spielten trotz einiger exklusiver Deals in Nippon nie eine wirkliche Rolle. Das Nachfolgermodell Xbox One ist gar bis heute nicht in Japan erhältlich. Offensichtlich haben die japanischen Zocker patriotische Wurzeln, denn jüngst hat die Wii U die Xbox 360 in Sachen Verkaufszahlen überholt. Diese liegen sogar sehr exakt vor: Genau 1.641.528, hieß es in Japan „Xbox 360 onegai shimasu!“. Diese Zahl ist von der Wii U jetzt knapp, aber eindeutig überschritten worden: 1.643.095 Wii Us sind derzeit in Japan im Einsatz.

Was wird Nintendos „Quality of Life“?
Sportliche Betätigung und Videospiele? Das ist seit der Wii und ihren diversen Fitness-Programmen nicht mehr undenkbar. Nintendo sieht in dieser Marktlücke wohl noch sehr viel Potenzial und geht mit energischen Schritten in diese Richtung. Unter der Überschrift „Quality of Life“ möchte sich der traditionelle Konsolenhersteller in den nächsten zehn Jahren ein weiteres Standbein aufbauen und die Gesundheit seiner Kundschaft erhöhen. Was genau das nun heißt, will Nintendo im Verlauf des Jahres klären. Das klingt bislang zwar alles sehr seicht, doch immerhin versichert Nintendo, dass die Japaner ihr altes Businessmodell deswegen nicht vernachlässigen werden.

Der Konami-Code funktioniert in Bravely Default
Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, B, A. Mit dieser Tastenkombination könnt ihr seit Jahrzehnten in vielen Spielen von Konami geheime Cheats aktivieren. Als kleine Hommage haben auch andere Entwickler diesen Code in ihr Spiel eingebaut, so auch Square Enix in *Bravely Default*. Wenn ihr die Kombination im Hauptmenü eingebt (platziert den Cursor hier zunächst beim letzten Punkt, unter „Start Game“ und „AR Movie“), erhaltet ihr Zugriff auf den Trailer zur Fortsetzung des Spiels. Normalerweise müsst ihr hierfür zunächst das reguläre Hauptspiel beenden. Hört ihr dann eine Stimme rufen, war die Eingabe korrekt.



Der Wii-U-eShop quillt über vor Indie-Hits.
So manchem Spieler sind die sogenannten Triple-A-Spiele mit ihren fetten Produktion und ihrer medialen Dauerpräsenz ein Dorn im Auge. Für solche Zocker wurden Indie-Games erfunden, die ein schnell zugängliches Gameplay bieten oder offen an Retro-Freunde gerichtet sind. Die Wii U kann an dieser Stelle gleich doppelt punkten. Nicht nur sind originale Hits von damals verfügbar, auch der Indie-Markt quillt nur so über vor Hit-Kandidaten. Ob nun *Treasurenauts*, *Shantae* oder *Shovel Knight*: Ihr habt die Wahl, ob ihr euch eher klassisch angehauchte ode experimentelle Titel auf die Konsole ziehen wollt.

SKYLANDERS
IST EIN MEGA-ERFOLG

Wii U/3DS Das Monster-Action-Adventure entpuppt sich als Gelddruckmaschine.

Nicht mal vier Jahre ist es her, seit *Skylanders* im Jahr 2011 seinen damals noch nicht für möglich gehaltenen Siegeszug antrat. Recht schnell entpuppte sich das Spiel mit den austauschbaren Action-Figuren als echter Kassenknüller. Im Februar 2014 konnte Activsion dann eindrucksvolle Zahlen vorlegen: Über 2 Milliarden Dollar hat man mit *Skylanders* bislang eingenommen. Damit zählt das Franchise heute zu den 20 erfolgreichsten Marken weltweit. Ein Ende dieses Erfolgs ist bislang eher nicht in Sicht.

3DS LIMITED EDITION
IM YOSHI-DESIGN ANGEKÜNDIGT

3DS Passend zum Frühling kommt ein neues 3DS-Modell in den Handel.

Zeitgleich zum neuen Yoshi-Spiel, welches seit dem 14. März erhältlich ist, bietet Nintendo einen dazu passenden 3DS an. Wie unschwer zu erkennen ist, tummelt sich auf dem Cover ein gut gelaunter Yoshi samt Ei vor einem apfelgrünen Hintergrund. Die restlichen Eier sind auf der Rückseite des Gerätes zu finden. das limitierte Gerät ist für knapp 200 Euro erhältlich, das Modell selbst basiert auf dem 3DS XL. Einziger Wermutstropfen: Das Spiel selbst ist nicht enthalten, weder als Modul noch auf der Festplatte.

TAUSENDE SPIELER ZOCKEN POKÉMON

Biz Gegen die Wand, ins Menü, zehnmal ums Haus und irgendwann trotzdem zum Ziel.

Manche Ideen klingen so verrückt, dass man sie einfach durchführen muss. Das dachte sich wohl derjenige, der die Gameboy-Fassung von *Pokémon Rote Edition* auf den Streaming Dienst Twitch stellte. Das Besondere daran: Sämtliche Zuschauer konnten mittels Chat-Eingabe die Spielfigur direkt steuern. Mittels der Funktion „Democracy" konnten die *Pokémon*-Begeisterten zudem die für die jeweilige Spielsituation vernünftigste Steuerungseingabe kollektiv wählen. Wesentlich interessanter war jedoch der „Anarchy"-Modus, in dem Ash Ketchum wirklich jede Aktion ausführte, und war sie noch so unlogisch. Die Folge: Zahlreiche minutenlange Läufe gegen die Wand, viele unnötige Umwege und unzählige Blicke ins Spielmenü. Unglaublicherweise gelang es nach 16 Tagen Dauer-Spielen tatsächlich, das Spiel durchzuzocken – sogar das legendäre Pokémon Zapdos wurde erfolgreich gefangen! Und weil's so schön war, wurde nach dem Abspann des Spiels gleich das nächste Projekt in Angriff genommen. Zu Redaktionsschluss dieser Ausgabe der N-ZONE ist die vereinigte Spielerschaft gerade fleißig dabei, *Pokémon Kristall* durchzuspielen. Wir wünschen viel Erfolg!

Da werden Erinnerungen wach: Auf dem Streaming -Dienst Twich schlossen sich Tausende Spieler zusammen, um *Pokémon Rote Edition* zusammen durchzuzocken.

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

COMPUTEC SUCHT DEN

SUPER Spiele FAN

25 JAHRE computec MEDIA

Wer ist der größte Spiele-Fan Deutschlands? Wer darf sich als größten Computec-Fan bezeichnen? Wir suchen den PC-Spieler, Konsolen-Zocker oder Allround-Gamer, der sein Hobby mit der größten Begeisterung und Hingabe lebt! Oder sammelt ihr alle unsere Hefte, habt noch die alten Disketten und Poster aus den Anfangstagen und könnt euch als größten Fan unserer Magazine und Webseiten bezeichnen? Zeigt uns einfach, dass Computer- und Videogames für euch das Wichtigste in eurem Leben sind, und wir belohnen euch dafür mit coolen Preisen. Seit 25 Jahren teilt Computec eure Leidenschaft für Spiele, wir selbst lieben Spiele aller Art und machen sie zum Inhalt unserer Magazine und Webseiten. Seid ihr größere Fans als wir? Ist eure Sammlung größer als unsere Spielesammlung? Überzeugt unsere Jury!

Und so macht ihr mit: Schickt uns eine E-Mail oder einen Brief mit Fotos, die euch als Deutschlands größten Fan zeigen. Oder schreibt uns, warum ihr der hingebungsvollste Spiele-Fan seid. Ihr müsst nur unsere Jury aus Gamern davon überzeugen, dass es keinen größeren Fan gibt als euch. Dabei zählt nicht allein die Zahl der Computec-Hefte in eurem Regal oder die Größe der Sammlung – es kann auch eine überzeugende Präsentation sein, mit der ihr uns beeindruckt. Oder ein schickes Video! Seid also kreativ, aber schummelt nicht – unsere Favoriten werden natürlich überprüft, bevor wir letztendlich die Gewinner küren!

Unter anderem verlosen wir diese Preise:

5x

Medion Erazer Gaming-Notebook (15,6"-Display)

1x

Turtlebeach Earforce XP 510 wireless (für Xbox 360, PS3, Mobilgeräte)

2x

GARMIN Nüvi 2595 LMT Navigationsgerät

Teilnahmebedingungen auf www.pcgames.de/Computec25

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

2000 – MEIN ERSTER GROSSER ARTIKEL

Ausgabe: PLAYZONE 10/2000 | Artikel: Koudelka

Als 28 Jahre alter, journalistisch unerfahrener Jüngling kam ich im Sommer 2000 zur *PLAYZONE*, um meinen Traum – Spieleredakteur werden – zu verwirklichen. Ich war gerade mal vier Wochen an Bord und dabei, mich so langsam einzugewöhnen, da kam der damalige *PLAYZONE*-Chefredakteur André Horn auf die glorreiche Idee, mich zu einer Presse-Veranstaltung nach München zu schicken. Ganz allein. Ohne Begleitung oder Anstandsdame. Grund für die Reise: das japanische Playstation-Rollenspiel *Koudelka*. Um vom etwas kantigen, umständlichen Gameplay des RPGs abzulenken, karrte Hersteller Infogrames das offizielle *Koudelka*-Model Jamie Flynn heran. Mit großem Erfolg: Die sympathische, attraktive Halbamerikanerin hinterließ einen derart bleibenden Eindruck, dass ich dem Titel am Ende die Note „Sehr gut" verpasste. Eine Einschätzung, die ich beim Test im Folgemonat dann gewaltig nach unten korrigieren musste. Das Ende vom Lied: *Koudelka* floppte trotz eines genialen Soundtracks kolossal und ist heutzutage nur noch hartgesottenen Japano-RPG-Fans ein Begriff.

Wolfgang Fischer

Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Wolfgang Fischer kam im August 2000 zu Computec Media und brachte es in wenigen Jahren vom Volontär zum Leitenden Redakteur von *PLAYZONE* und *XBOX-ZONE*. Ende 2006 wechselte er zur *PC ACTION*, deren Leitung er Mitte 2009 übernahm. Im Moment ist Wolfgang Fischer Redaktionsleiter für Spiele-Fachzeitschriften wie *PC Games*, *play*^{3} (Deutschlands meistverkauftem Playstation-Magazin) und *X3*. Quasi nebenbei kümmert er sich noch um die Planung und Erstellung vieler unserer Sonderhefte.

2007 – MEIN STRESSIGSTER TEST

Ausgabe: PC ACTION 12/2007 | Artikel: Hellgate – London

Buchstäblich in letzter Sekunde erreichte uns damals die Testversion von *Hellgate: London*. Das hieß für mich: Um das komplexe Action-Rollenspiel noch irgendwie in die aktuelle Ausgabe der *PC ACTION* zu wuppen, waren einige Nachtschichten nötig. Zusammen mit ein paar Kollegen unseres Schwestermagazins *PC Games* und unseres Rollenspiel-Online-Portals buffed.de schloss ich mich 48 Stunden lang ein, um das ultraumfangreiche Teil durchzuzocken. Was ich damals anhand unserer Vorab-Testversion nicht testen konnte, war der kostenpflichtige Premium-Mehrspielermodus des Action-RPGs – am Ende der Hauptgrund, warum der Titel schon bald wieder in der Versenkung verschwand und die zahlreichen geplanten Nachfolger nie erschienen sind. Trotz der extremen Zeitnot erinnere ich mich gern an diesen Husarenritt zurück: Der Testartikel ist ein Paradebeispiel für den unverwechselbaren, genialen Humor der umstrittenen *PC ACTION*, die leider vor etwas mehr als zwei Jahren eingestellt wurde.

2010 – MEIN SCHLIMMSTER HORRORTRIP

Ausgabe: PC Games 07/2010 | Artikel: World of Warcraft – Cataclysm

Sommer 2010, kurz vor der Fußball-Weltmeisterschaft. Ich bereite mich gerade auf meinen Besuch der E3 in L.A. vor, als uns Blizzard doch glatt einlädt, kurz vor der weltgrößten Spielemesse noch *World of Warcraft: Cataclysm* im kalifornischen Firmenhauptquartier anzuspielen. Dumm nur, dass ich der einzige aktive *WoW*-Spieler in der Redaktion bin und dass die Story unbedingt noch in die aktuelle *PC Games* soll, die am Tag nach dem Event zur Druckerei soll. Das Ergebnis: Ich fliege drei Tage früher nach Los Angeles, besuche Blizzard, spiele ein paar Stunden *WoW* und schreibe dann über Nacht einen 40.000-Zeichen-Artikel. Wäre alles nicht so dramatisch, hätte ich mich für den Stunt nicht im Figueroa Hotel (in Laufnähe des L.A. Convention Centers, wo jedes Jahr die E3 stattfindet) eingebucht. Und so entsteht der zeitkritische Monsterartikel in einem 8 Quadratmeter kleinen, stickigen (die Klimaanlage war leider ausgefallen) Hotelzimmer ohne Schreibtisch. Nicht unbedingt die beste Vorbereitung auf eine stressige E3, aber in jedem Fall ein denkwürdiger Trip.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

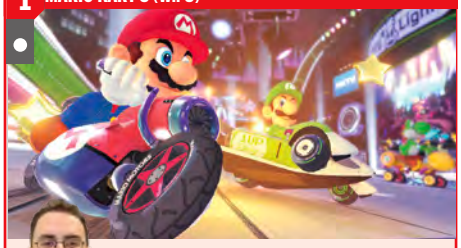
Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Mai 2014

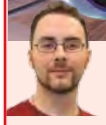
In der letzten Nintendo Direct hat Nintendo endlich die Karten auf den Tisch gelegt und sowohl für *Mario Kart 8* als auch für *Mario Golf: World Tour* (Vorschau ab Seite 20) das exakte Veröffentlichungsdatum preisgegeben. Anfang Mai geht es aufs Grün und Ende Mai auf die Rennstrecke. Sehr schön!

Wii U	Mario Kart 8	30. Mai 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	02. Mai 2014	Sport

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)





Unsere Vorfreude auf *Mario Kart 8* ist weiterhin ungebrochen. Glücklicherweise dauert es jetzt nicht mehr lange, bis wir mit Mario über die Rennstrecke flitzen können.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 30. Mai 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Beat 'em Up

3 BAYONETTA 2 (Wii U)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

4 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 16. Mai 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** HAL Laboratory **Genre:** Jump & Run

5 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Wieder eine neue N-ZONE-Ausgabe und wieder wurde ein neuer Kämpfer für *Super Smash Bros.* angekündigt. Diesmal schließt sich Little Mac aus der *Punch Out!!*-Reihe der Kämpferriege an.

3 YOSHI (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

3DS	Yoshi's New Island	14. März 2014	Jump & Run
Wii U	Yarn Yoshi	Nicht bekannt	Jump & Run

Der grüne Knuddel-Dino steht bei unseren Lesern diesen Monat besonders hoch im Kurs. Ob das wohl mit dem bald erscheinenden *Yoshi's New Island* zusammenhängt? Wie gut das Hüpfspiel mit Yoshi geworden ist, erfahrt ihr in unserem Test ab Seite 36. Infos zu *Yarn Yoshi* bleiben hingegen immer noch aus. Schade.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

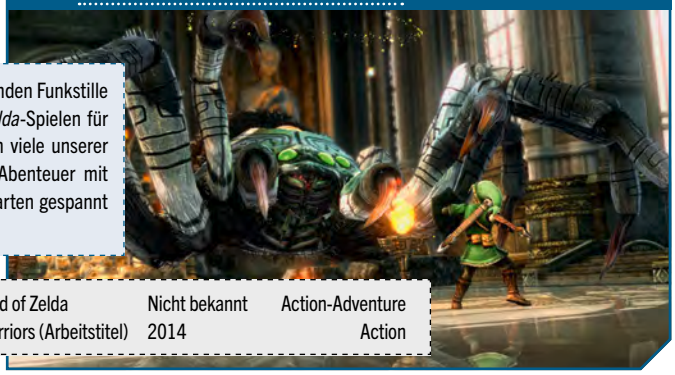
4 PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Puzzle-Adventure **Termin:** 28. März 2014

Das jeweils letzte Spiel von Professor Layton und Phoenix Wright ist noch gar nicht so lange her, da dürfen die beiden bereits Ende März noch mal ran. Diesmal helfen sie sich sogar gegenseitig aus. Alle Details gibt es in unserem ausführlichen Test ab Seite 32.

5 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2014



Trotz der anhaltenden Funkstille zu den neuen *Zelda*-Spielen für Wii U freuen sich viele unserer Leser auf neue Abenteuer mit Link. Auch wir warten gespannt auf Neuigkeiten.

Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	2014	Action

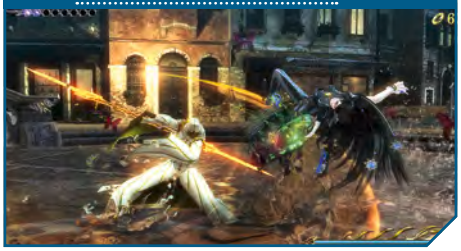
6 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 16. Mai 2014

In der letzten Nintendo Direct bekam *Kirby: Triple Deluxe* eine der umfangreichsten Präsentationen spendiert. Ganz offensichtlich war das eine gute Entscheidung von Nintendo, denn seitdem hat das Interesse unserer Leser an Kirbys 3DS-Abenteuer zugenommen.

7 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



8 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

9 MONSTER HUNTER 4 (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Anfang 2015

10 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action **Termin:** 2014

Jump & Run Sonic und Konsorten rasen schon bald wieder über die Wii U und den 3DS. In der Rolle von Knuckles: Arnold Schwarzenegger!

Die Geschichte des blauen Flitze-Igels Sonic ist geprägt von einem steten Auf und Ab: Auf jeden gelungenen Ableger wie *Sonic Colours* oder *Sonic the Hedgehog 4* kommt ein qualitativer Ausreißer nach unten à la *Sonic Unleashed* oder *Sonic: Lost World*. All das sorgt dafür, dass der einstige Status des Sega-Maskottchens als Videospiel-Star nachhaltig gelitten hat. Mit einer groß angelegten Marketing-Kampagne versucht Sega nun, der Serie rund um den schnellsten Igel der Welt wieder frisches Leben einzuhauchen und sie auch jüngeren Spielern schmackhaft zu machen. Das Ergebnis dieser Bemühungen nennt sich *Sonic Boom*, ist speziell für den amerikanischen und europäischen Markt konzipiert und setzt neben einer Fernsehserie und begleitendem Spielzeug natürlich auch auf ein neues, Nintendo-exklusives Videospiel rund um Sonic und seine Freunde. Tatsächlich werden sowohl der Wii-U- als auch der 3DS-Ableger von amerikanischen Studios entwickelt und nicht in Japan erscheinen.

Knuckles in der Muckibude

Was beim Betrachten der ersten Screenshots des Abenteuers sofort ins Auge sticht, ist das neue Design der vier primären Spielhelden Sonic, Tails, Knuckles und Amy. Sie alle wirken schlanker, etwas simpler konzipiert und der jungen Zielgruppe entsprechend generell wesentlich „cooler“ als bisher. Durch Accessoires wie Halstücher, Fliegerbrillen und Sportbänder um die Handgelenke und Beine wird dieser Effekt noch unterstrichen. Vor allem das Design von Knuckles sticht hervor: Er ist im Vergleich zu

Die vielen Stunden in der Muckibude haben sich für Knuckles gelohnt. Er kann viel kräftiger als seine Mitstreiter zuschlagen und steckt auch mehr Schaden ein.

Als neues Spielelement hat es ein Energiestrahl in *Sonic Boom* geschafft. Damit könnt ihr nicht nur Gegner besiegen, sondern müsst auch simple Rätsel lösen.

den bisherigen Spielen nicht nur gut um die Hälfte nach oben geschossen, er verfügt jetzt auch über Muskeln, die jeden Bodybuilder vor Neid erblassen lassen. Doch Puristen müssen sich nicht sorgen: Das zugegebenermaßen kontroverse Design ist alleine der *Boom*-Subserie vorbehalten und ersetzt jenes der japanischen *Sonic*-Spiele nicht. Abseits der veränderten Figuren-Modelle präsentiert sich das Aussehen der Welt in dem wenigen, bisher gezeigten Gameplay-Material aber ziemlich genauso, wie man es von den bisherigen Spielen der Serie gewohnt ist: Alles ist bunt und fröhlich gestaltet und versprüht den gewohnten Sonic-Charme.

Rennen, raufen, rätseln

Bezüglich des Gameplays sollen die Stärken der vier Protagonisten zu gleichen Teilen im Fokus stehen. Sonic ist für die Highspeed-Abschnitte zuständig, Neo-Muskelprotz Knuckles mimt den Mann fürs Grobe und bei Tails und Amy erwarten euch Levels, die Geschicklichkeit voraussetzen, sowie kleinere Rätseleinlagen. Dieser Ansatz dürfte bei langjährigen Igel-Fans, die sich einfach nur auf den nächsten Geschwindigkeits-Flash gefreut haben, wohl für ein wenig Skepsis sorgen. Richtig umgesetzt könnten die verschiedenen Gameplay-Ansätze das Spiel aber durch die tendenziell größere Abwechslung bereichern. Übrigens werdet ihr nicht nur alleine, sondern auch im Zweispieler-Koop-Modus durch die Levels streifen können. Habt ihr keinen Mitspieler zur Hand, übernimmt die KI die Kontrolle über euren Kompagnon. Als vollkommen neues Spielelement hinzugekommen ist eine Art Energiestrahl, über den alle vier Protagonisten verfügen. Dieser dient einerseits zum Erforschen der Levels und kann zum Beispiel genutzt werden, um die Helden über Abgründe zu transportieren und entfernt liegende Gegenstände heranzuziehen. Andererseits können mithilfe des Strahls in den Kämpfen Gegner durch die Luft geschleudert und feindliche Schilde durchbrochen werden.

Handheld-Fragen

Die große Unbekannte ist bisher die 3DS-Version des Spiels. Abseits davon, dass sie bis auf die zugrunde liegende Prämisse ein anderes Spielerlebnis bieten soll als die Wii-U-Variante von *Sonic Boom*, ist über das Handheld-Abenteuer noch nichts bekannt. Auch Bilder bekamen wir aus dieser Fassung des Spiels bisher noch nicht zu sehen. Die Fassung für unterwegs entsteht zwar ebenfalls außerhalb Japans, wird jedoch von einem anderen Studio entwickelt als die Wii-U-Version. Ebenso steht noch im Raum, inwieweit die Funktionen des Wii-U-Gamepads genutzt werden – in *Sonic: Lost World* diente es primär dazu, Sonics Wisp-Kräfte mittels Touchscreen zu aktivieren. Wir können uns vorstellen, dass ihr auf ähnliche Weise Zugriff auf die Fähigkeiten eures Energiestrahls habt. Generell stehen hinter *Sonic Boom* noch viele offene Fragen, auf die wir erst in den kommenden Wochen und Monaten Antworten erhalten. Das Wenige, das wir bisher wissen, lässt uns auf ein gelungenes Abenteuer rund um Sonic und Co. hoffen.

Lukas Schmid

Sonic, Tails, Knuckles und Amy wurden für *Sonic Boom* einer designtechnischen Generalüberholung unterzogen, was wohl für so manche Kontroverse sorgen wird.

Die Levels sind so bunt und abwechslungsreich gestaltet, wie man es sich als Serien-Fan erwartet. Was wäre *Sonic* ohne satte, grüne Wiesen-Levels?

Die Highspeed-Abschnitte, welche die Serie seit jeher auszeichnen, sind natürlich nach wie vor ein wichtiges Spielelement.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Figurendesign ist Geschmackssache, das Gameplay wirkt aber ansprechend."

Ich bin seit Sega-Mega-Drive-Zeiten *Sonic*-Fan. Umso mehr schmerzt es mich, enttäuscht vor manchen der neueren Ableger der Serie zu sitzen. *Sonic Boom* jedoch hat mein Interesse geweckt und wirkt wie eine gelungene Mischung aus alten Tugenden und neuen Ideen. Gut, die überstilisierte Gestaltung der Figuren müsste nicht unbedingt sein. Wenn das Gameplay stimmt und damit eine größere Zielgruppe erschlossen werden kann, nehme ich sie aber gerne in Kauf.

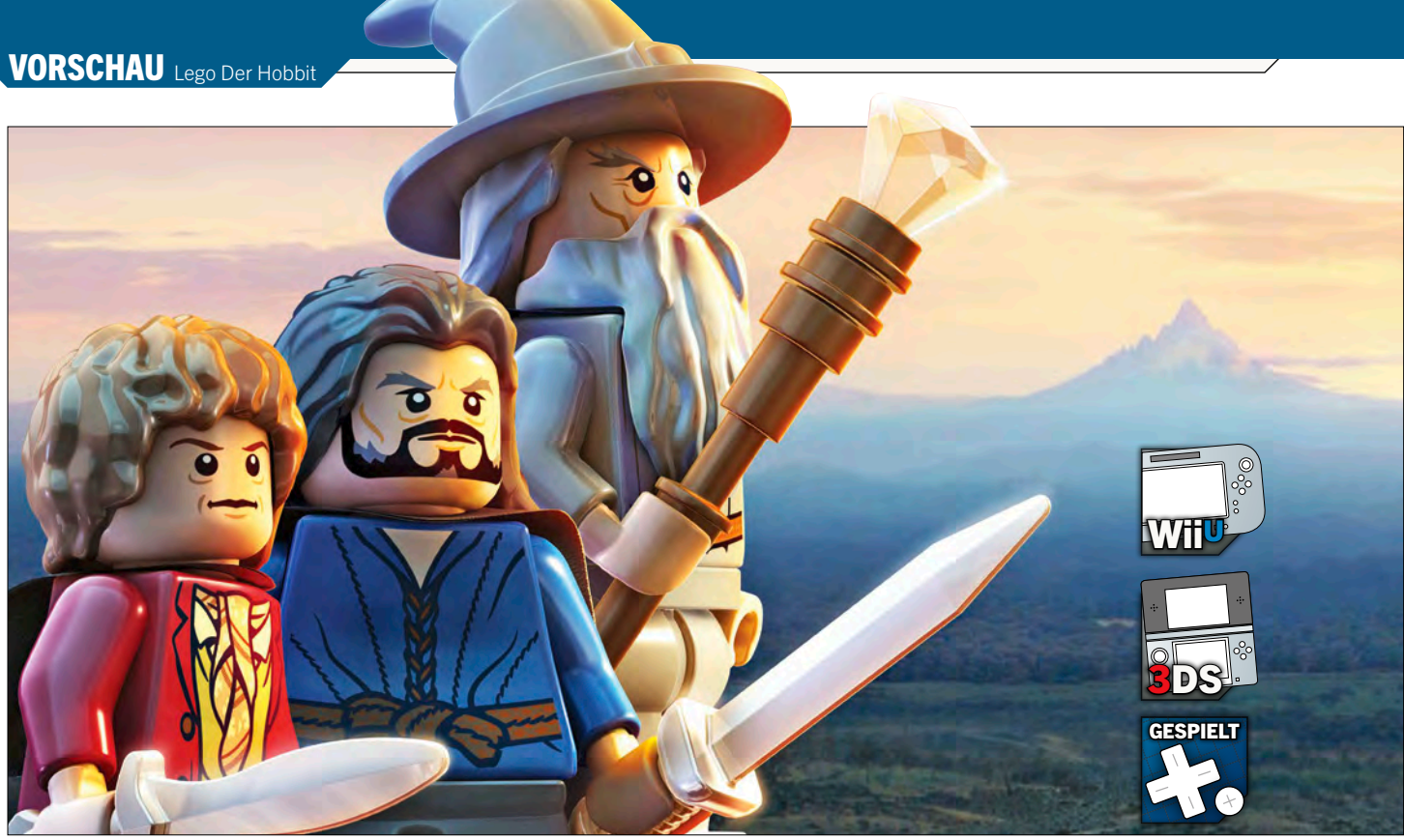
INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Big Red Button Ent./Sanzaru Games
Alternative: Sonic: Lost World
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Sega und zeigen die Wii-U-Version des Spiels. Bilder der 3DS-Fassung existieren derzeit noch nicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



LEGO DER HOBBIT

Action-Adventure Vom Auenland bis zum Erebor geht es auf eine Reise durch die ersten zwei Hobbit-Filme

Nach *Lego Der Herr der Ringe* war es ja eigentlich nur eine Frage der Zeit, bevor Traveller's Tales für Warner Bros. Entertainment auch die nächste Tolkien-Trilogie in Klötzchen-Manier umsetzen würde. Und auch wenn *Lego Der Hobbit* zunächst nur die ersten beiden Filme *Eine Unerwartete Reise* und *Smaugs Einöde* umfasst, bewegt man sich natürlich wieder so nah an den Filmen, wie es das gewohnte Gameplay ermöglicht. Bei einer ersten Präsentation bei Warner konnten wir uns zwei Levels anschauen, die Szenen des ersten Films umsetzen: Die Ankunft der Zwerge in Beutelsend und die Goblinstadt. Letzteren durften wir auch selbst spielen und Zwerge plus Hobbit plus Zauberer über die wackeligen Stege der unterirdischen Anlage hetzen.

Wer war noch mal Oin?

Das sind nicht gerade wenige Charaktere, die in der Regel auch alle gemeinsam in einer Szene unterwegs sind. Schon dem Film fiel es schwer, den Zwergen dabei einen erkennbaren Charakter zu verleihen. Daher haben sich auch die Entwickler von *Lego Der Hobbit* größtenteils auf das Design und die Ausrüstung der Figuren verlassen, um ihnen jeweils spezielle Fähigkeiten zu verpassen. Kili darf mit dem Bogen schießen, Dori mit der Schleuder – und weil Bombur so vollschlank ist, rollt er sich zu einer Art kullernder Abrissbirne zusammen, die Gegner durch die Gegend schleudert. Neben den unterschiedlichen Waffen verfügt auch jeder Charakter über eine Spezial-Attacke, die aufgeladen werden muss: Bomburs Rollangriff zum Beispiel oder ein Mehrfachschuss. Anführer Thorin Eichenschild hingegen pirouettiert mit

Jeder Zwerg hat seinen Wiedererkennungswert. Kili rückt zum Beispiel mit Dreitagebart und Bogen an.

Wie für die Lego-Spiele üblich hat jede Figur spezielle Fähigkeiten – blau glitzernde Steine sprengt etwa nur Gandalf.

Die Bosskämpfe – hier geht es etwa gegen den Goblinkönig – laufen nach einem vertrauten Muster ab.

Solche Goblinmassen sind normalerweise unüberwindbar. Es sei denn, ihr nutzt einen Rammbock mittels Buddy-Up-System.

leuchtendem Schwert durch die Goblins. Das macht schlicht und einfach deswegen Laune, weil die Charaktere auch in dieser Lego-Version mal wieder liebevoll umgesetzt und animiert sind.

Die Übersicht behalten

Um diese ganze Horde an Charakteren sinnvoll in Levels zu packen, wird wohl regelmäßig die Gruppe aufgeteilt. So wechseln wir in der Goblinstadt während der Flucht über die zahlreichen Brücken mehrfach zwischen zwei Gruppen hin und her, die getrennte Wege gehen und jeweils ihre eigenen Rätsel erledigen müssen, die allesamt eher trivial sind. Dennoch sind dabei in der Regel mehr Charaktere am Geschehen beteiligt als bei anderen Lego-Spielen. Deswegen können wir nicht nur auf Knopfdruck zu einem nahe stehenden Gefährten wechseln, sondern auch ein Menü aufrufen, das es bisher nur in den freien Sandbox-Abschnitten gab.

Darin können wir auswählen, welchen Zwerg wir als Nächstes übernehmen wollen und welche Ausrüstung er einsetzen soll. Die meisten Figuren schleppen nämlich nicht nur eine Waffe mit sich herum, sondern gleich mehrere – welcher echte Zwerg will auch schon ohne seine Axt losziehen, mit der er schließlich an bestimmten Stellen markierte Lego-Platten zertrümmern kann? In der Regel wechseln die Charaktere auch von alleine sinnig die Waffen und ziehen Schwerter, wenn es in den Nahkampf geht, aber für bestimmte Rätsel können wir selbst festlegen, ob sie Bogen oder Axt zücken. Außerdem soll die Ausrüstung auch noch durch Crafting erweitert werden, wie es schon in *Lego Der Herr der Ringe* möglich war.

Und Mittelerde?

Im letzten Tolkien-Lego-Spiel waren alle für den Film relevanten Regionen in einer stark verkleinerten Version als offene Welt zu bereisen, in der durch Herausforderungen Mithril-Steine eingesammelt wurden, mit denen man alles Mögliche schmieden konnte – vom Tanzschuh über bessere Bögen bis hin zu einer Discokugel, die alle Figuren zum Tanzen zwang. Auch in *Lego Der Hobbit* soll es diese offene Welt geben und uns wurden zahlreiche Nebenquests und andere Beschäftigungsmöglichkeiten wie Crafting versprochen.

Plündern und Buddy-Up

Ein bisschen was Neues als Ergänzung zum ansonsten nahezu unveränderten Lego-Gameplay gibt es dann auch mit *Lego Der Hobbit*. Unter anderem sammeln wir nicht nur fleißig verschiedenfarbige Steinchen, um unser Konto zu füllen, sondern haben auch ein Loot-System. Manche in ihre Plastikbestandteile zerschlagenen Gegner oder demolierten Möbel hinterlassen Seile, Balken oder andere nützliche Bestandteile, die wir einsammeln und in einem simplen Inventar mit uns herumschleppen. Das wird bei manchen Minispielen wichtig, aber aus demselben Reservoir werden wir auch für Crafting-Aufgaben schöpfen können.

Ein weiteres neues Konzept, das vermutlich im Koop am sinnvollsten sein wird, ist das Buddy-Up-System. Damit können die Zwerge – und nur die – gemeinsam Aufgaben angehen. An bestimmten Stellen müssen wir auf Knopfdruck ein zweites Mitglied von Thorins Truppe herbeirufen, um Arm in Arm zuzuschlagen oder uns gegenseitig hochzuhieven. **Mháire Stritter**

MINISPIELCHEN ÜBERALL

Minispiele sind in den Lego-Spielen natürlich nichts Neues. In *Lego Der Hobbit* treten die Minispiele aber deutlich vermehrt auf und laufen teilweise auch etwas anders ab.

Die meiste Zeit arbeiten wir uns in *Lego Der Hobbit* durch dasselbe Gameplay wie in den Vorgängern. Wir hüpfen (die Steuerung wurde übrigens nicht merkbar überarbeitet), schlagen und schießen und betätigen hin und wieder Hebel. Allerdings bekommt *Der Hobbit* mehr Minispiele verpasst als andere Lego-Spiele. So werden sich immer wieder Baufelder auftun, für die wir im Loot-System die richtigen Gegenstände zusammengesammelt haben müssen. Ist das der Fall, baut sich ein Minikit zusammen, das nur aus regulären Lego-Teilen besteht. Dabei können wir beeinflussen, wie schnell es dabei Steine hagelt. Allerdings verlangsamt sich das Geschehen auf jeden Fall ein paar Mal und bietet uns dann eine Auswahl an Bauteilen an, die als Nächstes drankommen dürften. Je schneller wir das richtige Klötzchen identifizieren, desto mehr Lego-Geld bekommen wir dafür. An anderen Stellen werden hingegen ganze Filmszenen zu Minispielen. So jonglieren die Zwerge in Beutelsend nur dann erfolgreich mit den Tellern, wenn wir brav die richtigen Tasten zum richtigen Zeitpunkt drücken. Das wäre ein Quicktime-Event, wenn es nicht deutlich zu behäbig wäre, um die Bezeichnung „quick" zu verdienen. Diese Einlagen richten sich ziemlich eindeutig eher an die Zielgruppe der Kinder – und sie lassen sich nicht überspringen, höchstens ignorieren. Eine Bestrafung für die falschen oder keine Tasteneingaben gibt's nicht. Wer alles richtig macht, kann sich im Gegenzug aber einen Bonus erarbeiten.

MEINUNG
Mháire Stritter

„Vieles bleibt beim Alten und die Umsetzung ist gewohnt liebevoll."

Inzwischen weiß man doch ziemlich genau, was uns bei einem Lego-Spiel erwarten wird. Gerade die letzte Tolkien-Umsetzung in Klötzchen-Form war allerdings so ziemlich die beste Leistung, die die Serie bisher geliefert hat, und dementsprechend hoffe ich bei *Der Hobbit* auf Ähnliches. Allerdings konnten wir die offene Welt noch nicht sehen. Allein auf Basis der Levels lässt sich sagen, dass es ein paar sinnvolle Neuerungen wie Gruppenteilung und ein Charaktermenü auch in den Story-Abschnitten geben wird. Aber dann sind da ebenso ein paar Dinge wie die „Slow-Time"-Events, die auf Dauer eher nervig sein könnten.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Entertainment
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego Marvel Super Heroes
Termin: 04. April 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt vom Publisher Warner Bros. Entertainment und spiegeln die Qualität des Spiels wider.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Da hinten kommt der Affe schon angestampft und verlangt nach Bananenkuchen. Leider haben wir mit unserem Mech nur großkalibrige Waffen an Bord.

X (ARBEITSTITEL)

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Bitte Nintendo, lass mich schnellstmöglich in meinem Cockpit Platz nehmen!“

Mit einem kühlen Bier in der Hand ließ ich die *Nintendo Direct*-Ausgabe Mitte Februar an mir vorüberziehen: „Cool, ein neuer Char für *Smash Bros*. Hm, jetzt kommt eine ganze Menge Leerlauf. Oh nice, *Etrian Odyssey Untold* wird in dem Video größer aufgezogen. Was wohl als Nächstes ko… was, Monolith Soft? OMG SIE ZEIGEN *X*!!!“ Kurz zusammengefasst könnt ihr wohl leicht erahnen, was so meine Highlights der rund 40-minütigen Ausgabe waren. Wirkliche Informationen zu *X* mag es zwar nicht gegeben haben, doch die kurzen Spielszenen haben mir persönlich genügt, um zu wissen, wie das Rollenspiel sich grob anfühlen und spielen wird. Meine hohen Erwartungen sind daher unverändert. Vielleicht sogar noch etwas gestiegen. Da ich kein allzu großer Fan von MMO-Spielen bin, hoffe ich, dass *X* eher ein traditionell angehauchtes Rollenspiel wird. Mit einem Online-Erlebnis arrangieren könnte ich mich zur Not aber auch.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
Alternative: Xenoblade Chronicles
Termin: 2014

Screen-Info: Die gezeigten Szenen stammen aus dem rund zwei Minuten langen Gameplay-Material, welches von Nintendo gezeigt wurde.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Rollenspiel Fortsetzung? Neuauflage? Über viele Monate hinweg ließ Nintendo seine Kunden zappeln. Nun gibt es endlich was Neues!

Um 23:33 Uhr nach mitteleuropäischer Normalzeit beendete Nintendo die Durststrecke. Gemeint ist damit die regelrechte Nachrichtensperre zum wohl wichtigsten Rollenspiel, das gegenwärtig für die Wii U entwickelt wird. Zur besagten Uhrzeit lief am 13. Februar eine neue *Nintendo Direct*-Ausgabe, ganz unüblich erst zur späten Stunde, in der es zum allerersten Mal richtiges Gameplay-Material zur nach wie vor nur als *X* betitelten Rollenspielhoffnung zu sehen gab. Insgesamt dauerte der gezeigte Abschnitt nur knappe zwei Minuten, doch daraus ließen sich schon eine Menge an Informationen ermitteln, die Aufschluss darüber geben, wie sich *X* letztendlich spielen wird. Bereits das Statement von Director Tetsuya Takahashi macht einiges deutlich: „*X* wird vieles aus *Xenoblade Chronicles* übernehmen, allerdings gründlich aufpoliert.“ Das ist schon während der ersten Augenblicke des Videos ersichtlich, wenn eine Gruppe aus vier Charakteren es mit einem etwa gleich großen Monster aufnimmt. Die Charakterbezeichnungen Player 2 bis 4 legen die Vermutung nahe, dass *X* ein Online-Rollenspiel werden könnte. Diesbezüglich ist aber noch nichts in trockenen Tüchern, da es genauso gut auch ein Platzhalter für spätere Charaktere sein könnte.

Große Kanonen, große Monster

Richtig interessant wurde es in der zweiten Hälfte des Videos, als sich die Hauptfigur der Truppe dazu entschloss, im abseits des Schlachtfeldes geparkten Mech Platz zu nehmen. Der fließende Übergang sorgte schnell dafür, dass der Kampf siegreich beendet wurde, doch eine neue Bedrohung ließ nicht lange auf sich warten. Bei dem hinzustoßenden, noch größeren Gorillamonster wurde schnell klar, dass *X* nicht mit Zahlen und Informationsflut geizt. Viele Menüanzeigen, Charakterwerte und Energiebalken möchten/müssen beachtet werden, damit solch fortgeschrittene Kämpfe siegreich bestritten werden können. Besonders auffallend: Hin und wieder tauchte in der Mitte des Bildschirms eine Art Reaktionstest auf, bei dem im richtigen Augenblick die B-Taste gedrückt werden musste. Wahrscheinlich kommt dieser bei Spezialangriffen zum Tragen, um härtere kritische Treffer zu verursachen. **Marco Cabibbo**

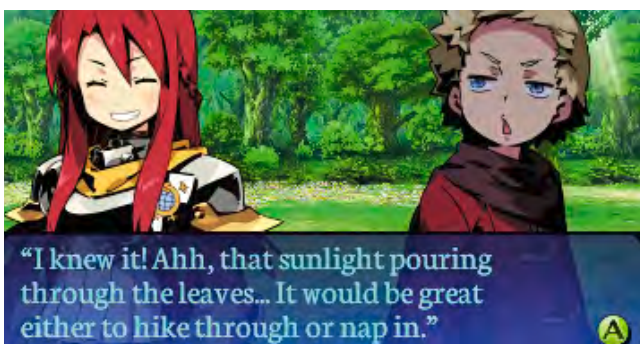
Zu Fuß erinnert das bislang gezeigte Spiel nahezu komplett an den Quasi-Vorgänger *Xenoblade Chronicles* für Wii, hat aber eine stark verbesserte Optik.

Wenn ihr euch für den Story Mode entscheidet, sieht so eure Truppe aus. Doch keine Angst, wichtige Klassen wie Paladin oder Heiler sind enthalten.

ETRIAN ODYSSEY UNTOLD
THE MILLENIUM GIRL

Rollenspiel Der Dungeon ruft erneut: Das Remake zum ersten Teil will den Spielern mehr bieten als nur eine aufpolierte Grafik.

Als *Etrian Odyssey* 2007 für den Nintendo DS erschien, wurde dem sehr klassisch angehauchten Rollenspiel noch nicht viel Aufmerksamkeit gegönnt. Dank kontinuierlich immer besser werdender Nachfolger, die schnell zu den besten RPGs für Handhelds avancierten, sieht das jetzt beim Remake, das für 3DS erscheint, ganz anders aus. Anstatt alle Augen auf einen nächsten Teil zu richten, geht Atlus zurück zu den Wurzeln der Serie und verpasst dem Erstling einen neuen Anstrich, fast schon eine komplette Renovierung.



Gespräche zwischen den Teamkollegen? Eine der Neuerungen von *Untold*.

Die Menüführung wurde an die des vierten Teils angepasst und optimiert.

Klassisches neu aufgearbeitet

Bevor man überhaupt dazu kommt, die Neuerungen im Spiel selbst zu suchen, werdet ihr bei *Etrian Odyssey Untold* vor die Wahl gestellt, in welchem Spielmodus ihr starten wollt. Der Classic Mode bietet euch bekannte Optionen: Nach Belieben stellt ihr euch aus verschiedenen Klassen eine fünfköpfige Truppe zusammen, die ihr im Verlauf des Spiels weiter verbessert oder einzelne Mitglieder ersetzt. Beim Story Mode hingegen werden euch die Figuren und ihre (anfänglichen) Charakterklassen vorgegeben. Wie der Name schon verrät, spielt die Geschichte hier eine größere Rolle als bislang in der Reihe, alleine schon durch die ausführlichen Dialoge zwischen den Teammitgliedern. Untermalt wird das Spiel durch Videosequenzen, die beim Animationsstudio Madhouse produziert werden. Was das Spieldesign selbst angeht, darf mit allen Verbesserungen aus dem vierten Teil gerechnet werden. Hierzu zählen eine erhöhte Spielgeschwindigkeit bei automatisch ablaufenden Standard-Gefechten oder ein vereinfachtes Manövrieren in den Verliesen. Damit ihr euch dort nicht verirrt, solltet ihr auf dem Touchscreen stets den Kerkerverlauf nachzeichnen. Recht schnell wird das Leveldesign nämlich sehr komplex. Gleiches gilt für den Talentbaum jeder einzelnen Klasse, mit dem euch unzählige Möglichkeiten gegeben werden, die Helden in eurer Gruppe zu spezialisieren. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Lange nicht gesehen, Yggdrasil!"

Obwohl es erst sieben Jahre her ist, seit *Etrian Odyssey* das erste Mal in meinem Modulschacht gelandet ist, habe ich fast schon selige Retro-Erinnerungen an das Game. Die spielerische Hommage an *Wizardry* zündete bei mir sofort und der dritte Teil ist nach wie vor auf meiner persönlichen Bestenliste. Bei der Ankündigung von *Untold* war ich zunächst skeptisch. Ist es wirklich schon Zeit für eine Neuauflage? Nach all den gezeigten Verbesserungen und Neuerungen bin ich mir mittlerweile aber sicher, dass selbst für Veteranen mehr als genug frisches Material enthalten sein wird, um sie bei Laune zu halten. Für den Rest ist spätestens jetzt die ideale Gelegenheit, sich diese grandiose wie unterschätzte Reihe einmal näher anzusehen.

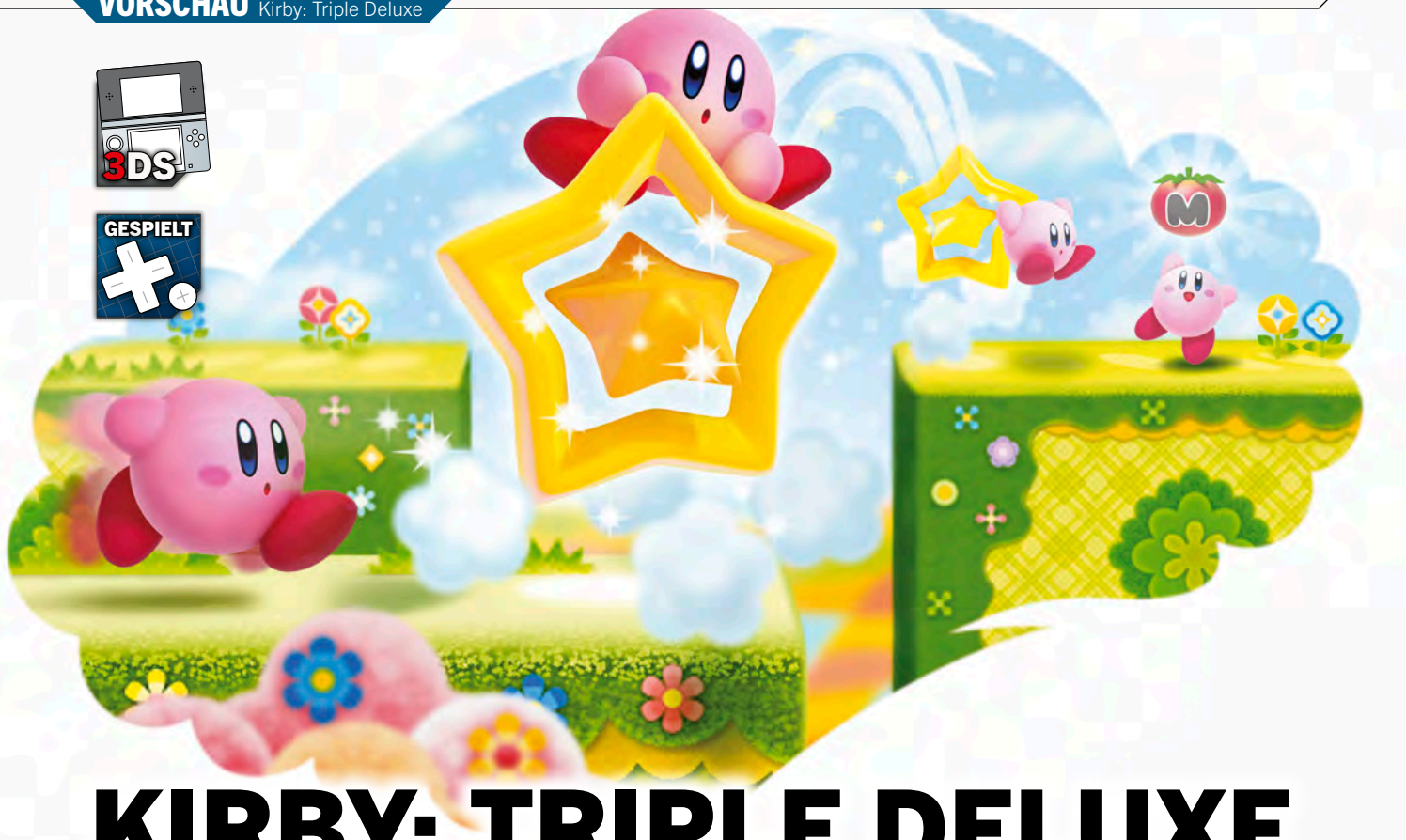
INFOS

Hersteller: Atlus
Entwickler: Atlus
Alternative: Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Termin: 2. Mai 2013

Screen-Info: Die Screenshots stammen noch aus der US-Version, aber da eine deutsche Lokalisierung unwahrscheinlich ist, sind die Bilder quasi schon final.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



KIRBY: TRIPLE DELUXE

Jump & Run Er ist klein, rund, rosa und bringt auch den härtesten Mann zu einem verzückten Grinsen: Edelknödel Kirby erobert den Nintendo 3DS und zeigt, wer der Hungrigste im ganzen Land ist!

Nachdem die Wii U mit *Super Mario 3D World* und *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* innerhalb kurzer Zeit mit zwei Nintendo-Hüpfern versorgt wurde, ist nun wieder der Handheld-Bruder dran. Während in diesem Monat Kult-Dino Yoshi auszieht, um Baby Mario sicher nach Hause zu befördern, begibt sich ab dem 16. Mai die rosa Wunderkugel Kirby ins Abenteuer. Wir konnten *Kirby: Triple Deluxe* anspielen und verraten euch unsere Eindrücke.

Über den Wolken

Düstere Zeiten brechen in Dream Land an: König Dedede, seines Zeichens Serien-Bösewicht und ab und an Teilzeit-Gehilfe von Kirby, wird zu Beginn des Abenteuers von einem neuen Antagonisten namens Daranza entführt und auf der Spitze einer magischen Bohnenranke eingesperrt. Das kann der rosa Held natürlich nicht einfach so geschehen lassen und macht sich auf, seinen Erzfeind zu befreien. Mit diesen wenigen Worten ist eigentlich auch schon alles gesagt, was ihr zur Story von *Triple Deluxe* wissen müsst. Sie dient lediglich dazu, den rosa Knödel auf dem Weg zur Errettung des Pinguin-Königs die sechs auf dem magischen Gewächs angesiedelten Welten erforschen zu lassen, die jeweils in fünf bis sechs Levels unterteilt sind. Die Levels selbst decken thematisch das ab, was man von einem Jump & Run erwartet: Von einer Eis- über eine Spielzeug- bis hin zur Wüstenwelt ist alles enthalten.

Fähigkeiten-Futterei

Die Steuerung geht locker von der Hand. Entweder mit dem Schiebepad oder dem Steuerkreuz bewegt ihr Kirby durch die Levels. Drückt ihr zweimal in schneller Folge in eine Richtung, beginnt er zu rennen. Mit A springt beziehungsweise fliegt ihr und mit B saugt ihr eure Widersacher ein. Ist der Feind erst einmal im Verdauungstrakt, könnt ihr euch wie üblich entscheiden, ob ihr ihn ausspuckt und auf diese Weise auf weitere Gegner pfeffert oder

Das eingebaute Gyroskop des 3DS wird gut genutzt. Hier müsst ihr etwa eine Gondel durch vorsichtiges Neigen an Hindernissen vorbei und zum Ziel geleiten.

Das Spiel mit den zwei Levelebenen ist sehr kreativ gestaltet. An dieser Stelle rennt ihr vorne mit einer Leuchtstange herum, die hinten die Gegner k.o. schlägt.

ihn schluckt und dadurch seine Spezialfähigkeit übernehmt – vorausgesetzt, der Gegner verfügt über eine solche. Auf diese Weise wird Kirby zum Beispiel zum Schwertmeister, er erhält eine praktische Elektro-Peitsche, schwingt als Cowboy das Lasso oder lässt seine Umgebung auf Knopfdruck zu Eis erstarren. Weitere Fähigkeiten wie eine Blockfunktion via Schultertaste und eine Ausweich-Rolle runden das für Hüpfspiel-Verhältnisse recht komplexe Steuerungsmuster ab. Trotzdem erweist es sich als intuitiv, sodass auch Anfänger nach kurzer Zeit die volle Kontrolle über Kirby haben. Dass der Schwierigkeitsgrad generell recht niedrig angesiedelt ist, sorgt zusätzlich dafür, dass ihr eher selten ins Schwitzen kommen werdet.

Wechselbalg

Die größte Veränderung im Vergleich zum Wii-Vorgänger *Kirby's Adventure Wii* ist der Fokus auf den Wechsel zwischen zwei Level-Ebenen. An zahlreichen Stellen könnt ihr zwischen dem Vorder- und dem Hintergrund der Welten hin- und herspringen, was bei aktiviertem 3D natürlich besonders gut zur Geltung kommt. Auch spielerisch hat dieses Feature Auswirkungen: Gegner wechseln die Ebenen, Objekte fallen aus dem Hintergrund auf euch zu und manch versteckte Passage ist nur durch einen Ebenenwechsel erreichbar. Wer wirklich alles in den Levels sehen will und alle in den Levels versteckten Sonnensteine und Anhänger sammeln möchte, darf durch diesen Umstand einiges an zusätzlicher Zeit zum Erforschen einplanen. Die zweite große Neuerung ist Kirbys sogenannte Meganova-Fähigkeit. An bestimmten Stellen in den Levels frisst die Kult-Kugel eine spezielle Frucht, die ihr Super-Saugkräfte verleiht. Auch riesige Gegner und Gegenstände sind vor Kirbys Magen dann nicht mehr sicher. Diese Abschnitte machen viel Spaß – schade nur, dass euer Experimentierspielraum mit der Superkraft recht eingeschränkt ist.

Mehrspieler-Freuden

Abseits des Hauptspiels dürft ihr in zwei Minispielen ran. Dededes Trommellauf entpuppt sich als ein simples Rhythmus-Spielchen, in dem ihr den königlichen Pinguin über eine Reihe von Trommeln manövriert und im richtigen Moment den A-Knopf drückt, um Punkte zu sammeln. Wesentlich interessanter ist jedoch Kirbys Recken, ein Kampf-Modus für bis zu vier Spieler. Ausgerüstet mit einer von Kirbys Spezialkräften geht es hier darum, den menschlichen oder vom Computer gesteuerten Widersachern den Garaus zu machen. Das erinnert an *Super Smash Bros.* und macht viel Spaß. Neben dem guten, aber routinierten Hauptspiel eine ausgesprochen positive Überraschung! **Lukas Schmid**

Häufig müsst ihr in den Levels gegen Zwischenbosse antreten. Deren Angriffsmuster ist aber sehr vorhersehbar, sodass die Gefechte recht einfach ausfallen.

Durch eine spezielle Frucht erhält Kirby die Supernova-Kraft. Nichts ist dann mehr vor ihm sicher – auch nicht der Level-Hintergrund mit Retro-Tapete dahinter.

Kreative Abschnitte wie dieser lockern das Hüpf-Gameplay auf. Im Hintergrund flieht ein Fiesling mit einem Sonnenstein vor euch, dem ihr im Vordergrund möglichst rasch folgen müsst. Am Ende wechselt ihr die Ebene und schnappt euch das Kleinod.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die rosa Knutschkugel macht auch auf dem 3DS eine gute Figur."

Für diese Vorschau habe ich mich durch knapp die Hälfte der Einzelspieler-Kampagne von *Kirby: Triple Deluxe* gespielt und wurde gut unterhalten. Die Levels sind so abwechslungsreich gestaltet wie eh und je, die Steuerung ist griffig, der Ebenenwechsel wirkt gut umgesetzt und die Grafik ist ebenso bunt wie stimmig. Zusammengefasst: Alles großteils wie gehabt. *Triple Deluxe* ist ein typisches *Kirby*-Spiel, das nicht überrascht, aber durch die Nintendo-typische Qualität überzeugt. Ich freue mich drauf – würde mich aber auch über einen richtigen 3D-Ausflug der rosa Knutschkugel in der Zukunft nicht beschweren.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
Alternative: New Super Mario Bros. 2
Termin: 16. Mai 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten haben wir selbst angefertigt. Genauso wie hier abgebildet wird das fertige Spiel aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das Verbesserungspotenzial hat euer Trainer schon richtig erkannt. Nun gilt es im Training daran zu arbeiten.

NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB

Simulation Pünktlich zur heißen WM-Phase wirft Nintendo eine charmante Managersimulation mit Retro-Optik auf den Markt. Wir haben uns probeweise bereits als Manager versucht.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Retro-Fans mit Managerambitionen könnten hier ihre Erfüllung finden."

Mit einem ernsthaften Fußballmanager hat man es hier nicht zu tun, aber mir hat der Titel gut gefallen. Hier ist alles verniedlicht und die Fußballwelt noch in Ordnung. Keine pöbelnden Fans, die die eigenen Spieler zu lynchen drohen. Im Gegenteil: Geratet ihr in Rückstand, rufen die Fans Sprüche wie „Hängt euch wieder rein!" oder „Aua!". Ich finde das charmant und auf angenehme Art naiv. In Verbindung mit dem Retro-Charme und dem unkomplizierten Gameplay entwickelt es seinen ganz eigenen Reiz. Und obwohl es nicht in *Bundesliga Manager*-artige Klickorgien mit drölfzig Einstellungsmöglichkeiten ausartet, bietet es eine nicht zu unterschätzende Spieltiefe.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: ParityBit
Alternative: Inazuma Eleven: Team Oger greift an!
Termin: 17. April 2014

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite stammen direkt von Nintendo. Das von uns angespielte Spiel entsprach exakt den Screens.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wer sich Spieltag um Spieltag darüber ärgert, dass sein Lieblingsclub unter seinen Möglichkeiten bleibt, oder der Meinung ist, dass er selbst deutlich mehr aus den Vereinsressourcen rausholen könnte, der darf nun die Probe aufs Exempel liefern. In *Nintendo Pocket Football Club* führt ihr als Teammanager eines Wald-und-Wiesen-Clubs selbigen zu Ruhm und höchsten sportlichen Ehren. Reale Teams finden sich hier aufgrund fehlender Lizenzen zwar nicht und eine wirklich bierernste Simulation stellt das Spiel auch nicht dar. Doch den Reiz bezieht das Spiel ohnehin eher durch seinen Retrocharme und die zahlreichen, aber unkomplizierten Managing-Möglichkeiten. Wir haben schon mal reingespielt.

Mein Team, mein Baby

Ihr startet als neue Manager-Hoffnung eures Teams ins Spiel. Euer Trainer steht euch zwar mit Tipps und Infos zur Seite, doch die Geschicke des Vereins liegen größtenteils in eurer Hand. Von der taktischen Ausrichtung über die Formation bis hin zu Verpflichtungen von Topstars anderer Vereine habt ihr zahlreiche Möglichkeiten dem Erfolg auf die Sprünge zu helfen. Doch aller Anfang ist schwer und so startet ihr zunächst mit wenig Budget in der untersten von vier Ligen. Ihr wählt den Vereinsnamen aus, könnt die Spielernamen, Trikots und das Vereinsemblem editieren und werdet dann auch schon ins kalte Wasser geschmissen. Fünf Spiele in der Saisonvorbereitung müssen ausreichen, um den Kader auf Vordermann zu bringen und konkurrenzfähig zu sein. Dazu tragt ihr Übungs- und Freundschaftsspiele aus und erhaltet in diesen sogenannte Trainingskarten. Diese teilen sich in Kategorien wie Taktik oder Technik auf und verbessern die jeweiligen Fähigkeiten eurer Mannen. Da die Trainingsmechanik einen großen Teil des Spiels ausmacht, lohnt es sich, hier ein wenig herumzuprobieren. Wer mit verschiedenen Kartenkombinationen experimentiert, kann Kombos freischalten und seine Spieler effektiver verbessern. Zudem wirkt sich die Gegnerwahl in Testspielen auf die Wahrscheinlichkeit aus, gute Karten zu erhalten – je stärker der Gegner, desto zahlreicher und wertvoller sind diese. Ins Spiel könnt ihr übrigens nicht direkt eingreifen und eure Mannen selbst steuern. Die Interaktion in den Matches beschränkt sich auf Ein- und Auswechslungen, sowie Anweisungen in puncto Deckungsarbeit und Formationen. Das sind zwar in Sachen Spieltiefe beileibe keine Bundesliga-Manager-Dimensionen, aber das muss ja nicht zwangsläufig negativ sein.

Sebastian Zelada

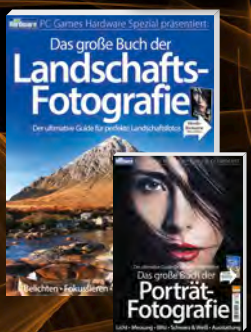
Gegen diesen Gegner entscheiden wir uns für ein klassisches 4-4-2.

computec MEDIA

EDITION

ALLE PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES



Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

WiiU-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (27, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), Danganronpa: Trigger Happy Havoc (PS Vita)
Hört gerade: Bohrmaschinen
Hofft gerade: Dass der Umbau bei uns im Verlagsgebäude bald fertig ist. Das ständige Gebohre ist echt anstrengend.
Und sonst: Will ich endlich *Bayonetta 2* haben. Der neueste Trailer war wieder mal Bombe. Die Mannen und Mädels bei Platinum Games wissen einfach, wie man geile Action-Kracher macht. Da habe ich direkt Lust, den ersten Teil wieder anzupacken.

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Hab beim Kartonsausräumen mein altes Arkanoid für mein ebenso altes SNES wiederentdeckt – nun ratet mal, was ich seither zocke?
Hört gerade: *Let it go* aus Disneys *Die Eiskönigin*. Was für ein Ohrwurm!
Sieht gerade: *Prinzessin Mononoke* zum ersten Mal auf Blu-ray. Sieht klasse aus.
Und sonst: So, um das klarzustellen: Das N64 kam 1996 raus! 1996! Nicht 2002, oh mein Gott! Ich erinnere mich noch gut daran, dafür habe ich vor 18 Jahren nämlich mein Sparschwein geplündert.

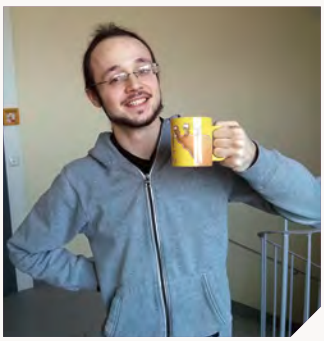
UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Yoshi's New Island (3DS), TxK (PS Vita), Muramasa Rebirth (PS Vita)
Hört gerade: Hugo Boston – Air Boss Vol. 4 (soundcloud.com)
Sieht gerade: Captain Phillips (Blu-ray)
Und sonst: Ich freu mich diesen Monat ganz besonders auf den Release des zuckersüßen 3DS-Titels *Yoshi's New Island* und zocke derweil *TxK* auf der PS Vita (Nachfolger von Jeff Minters *Tempest 2000*) und genieße die Top-Optik sowie das fantastische Oldschool-2D-Gameplay bei *Muramasa Rebirth* (ebenfalls PS Vita)!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Senran Kagura Burst (3DS), Dark Souls 2 (PS3), Puyo Puyo Tetris (Vita)
Liest gerade: Dass Ben *Prinzessin Mononoke* geschaut hat. Werde ihm demnächst wohl eine zweistellige Liste mit Anime-Empfehlungen schicken.
Und sonst: Habe in Vorbereitung zum Test von *Senran Kagura* noch mal die ganze Sexismus-Debatte nachrecherchiert und für mich Revue passieren lassen. Was für einen Käse komische Leute da teils zusammengeschrieben haben, ist echt schauderlich. Hoffentlich hört das bald mal auf!

LUKAS SCHMID (25, Volontär)



Spielt gerade: Kirby: Triple Deluxe (3DS), 3D Dot Game Heroes (PS3)
Liest gerade: Joanne K. Rowling – The Casual Vacancy
Sieht gerade: Hugo, Fear and Loathing in Las Vegas
Und sonst: Hat von seinen lieben Verwandten aus Österreich eine Flasche selbst gemachten Eierlikör geschenkt bekommen und gönnt sich jetzt abends öfters ein Stamperl davon. Nicht das männlichste Getränk, aber wer das Zeug mal gekostet hat, wird's verstehen – köstlich!

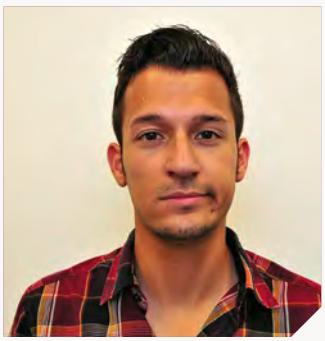
LARS KROMAT (40, Layout)

Spielt gerade: Altis Life (PC), GTA V (PS3)
Liest gerade: Das Manual von Pelican (Static Site Generator (getpelican.com))
Hört gerade: Alexisonfire (alles)
Und sonst: Hallo, ich bin der alte Neue. Nachdem Dave nun in die „Verbannung" geschickt wurde, bin ich hier als Pixelschubser zurück und ab sofort dafür zuständig, dass die N-ZONE auch weiterhin so schön bleibt, wie sie bereits ist. Und hier nun noch ein etwas längerer Satz, um diesen Kasten auch voll zu bekommen. Uff, das sollte jetzt reichen :)

STEFANIE GROSS (23, freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Layton vs. Ace Attorney (3DS), 999 (DS) & Virtue's Last Reward (3DS), Pokémon Soulsilver (DS)
Hört inzwischen: Schon in ihren Träumen die hypnotische Rätsel-Musik aus *PLvsAA*
Sieht gerade: Twitch Plays Pokémon
Und sonst: Nachdem es in *Pokémon X & Y* nicht mehr viel zu tun gab, habe ich kurzerhand meine *Soulsilver*-Edition neu gestartet und mich auf eine nostalgische Reise begeben. Ansonsten beschäftige ich mich gerade auffällig viel mit Rätsel-Abenteuern – nicht dass ich etwas dagegen hätte! ;D

SEBASTIAN ZELADA (27, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), Zelda: A Link Between Worlds (3DS), ZombiU (Wii U)
Hört gerade: Folk- und Jazzmusik, weil mich alles andere zurzeit einfach anödet.
Sieht gerade: Sämtliche oscarnominierten Filme, die momentan im Kino laufen.
Und sonst: Überlege ich mir derzeit, wo ich den Sommer verbringen soll. Weit weg soll's gehen, aber wohin genau, weiß kein Mensch. Na ja, am Ende bleibe ich wahrscheinlich sowieso wieder in Fürth und zocke bis zum Umfallen :)

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Layton vs. Phoenix Wright	Layton vs. Phoenix Wright	Senran Kagura Burst	Layton vs. Phoenix Wright
FLOP-TITEL	Steel Diver: Sub Wars	Steel Diver: Sub Wars	Yoshi's New Island	Steel Diver: Sub Wars
Yoshi's New Island (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 36	Gibt es irgendjemanden, der Yoshi nicht mag? Ich auf jeden Fall finde ihn toll und ich hatte viel Spaß mit seinem 3DS-Abenteuer – wenngleich das Gameplay nicht ganz an *Mario* oder *Donkey Kong* heranreicht. **8**	Ich bin sowieso schon lange der Meinung, dass Yoshi mehr Aufmerksamkeit in Form von eigenen Spielen verdient. Etwas mehr Herausforderung und Innovation hätte es aber durchaus gerne sein können. **8**	Bevor jetzt Leute vor Wut explodieren: *Yoshi's New Island* hat mit dem, was es bietet, echt Spaß gemacht. Nur leider habe ich mittlerweile höhere Ansprüche bei Jump & Runs, die Yoshi nicht erfüllen konnte. **7**	Ein unheimlich relaxter und unaufgeregter, dabei aber qualitativ gewohnt hochwertiger 3DS-Plattformer. Und ein richtiger Charmebolzen war Nintendos Knuddelsaurier ja schon immer. **8**
Prof. Layton vs. Phoenix Wright (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 32	Ich liebe *Professor Layton*. Ich liebe *Ace Attorney*. Vielleicht könnt ihr aus diesen beiden Faktoren schon ablesen, was ich von der Kollaboration der beiden Adventure-Reihen halte? Richtig: Ich liebe dieses Spiel! **9**	Eine der besten Kollaborationsideen, auf die Level-5 und Capcom kommen konnten. *Professor Layton* und *Phoenix Wright* passen meiner Meinung nach einfach super zusammen. Tolles Spiel! **9**	Es hat lange gedauert, aber nun endlich sind beide Meisterdetektive vereint. Lustig scheint es auch wieder zu sein, denn die Steffi hat beim Test zu dem Spiel fast ununterbrochen gekichert. **7**	Da steckt eine Menge Mühe und Liebe drin, man merkt dem Crossover aber auch an, dass die beiden Spielstile sich nicht immer sehr gut miteinander vertragen – sind eben zwei sehr prägnante Charaktere! **8**
Senran Kagura Burst (3DS) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 40	Reihenweise vollbusige Anime-Mädels, die in actionreichen Kämpfen nach und nach die Klamotten verlieren? Vom Setting her für meinen Geschmack zu billig. Das Gameplay ist aber ganz okay. Passt schon. **6**	Für klassische Beat-'em-Up-Brawler bin ich immer zu haben und für schöne Anime-Mädels sowieso. Ob einem das Spiel zu freizügig oder zu frevelhaft ist, muss natürlich jeder selbst entscheiden. Ich find's noch okay. **8**	Böööh, sind aus meinen Kollegen etwa prüde Amerikaner geworden? *Senran Kagura Burst* hat mit flotter Brawler-Klopperei und viel Inhalt mehr zu bieten als nur halbnackte Anime-Schönheiten. **9**	Eh … ich bin einem zünftigen Prügelspiel mit reichlich Tempo sicher nicht abgeneigt, aber der Stil von *Senran Kagura Burst* ist einfach nicht mein Fall. Ich bin da mehr der *Pirates of Dark Water*-Typ. **6**
Weapon Shop de Omasse (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 52	Die Idee finde ich ja eigentlich klasse: Anstatt als Held ins Abenteuer zu ziehen, übernimmt man die Rolle von einem der unbesungenen Helferlein. Bei der Umsetzung hapert's dann aber doch ein bisschen. **6**	Ich mag die Idee hinter den Guild-Spielen, ungewöhnliche Spielideen herzunehmen und sie zu kleinen Games zu machen. Und *Weapon Shop de Omasse* ist ein gutes Beispiel dafür, dass dieses Konzept aufgeht. **7**	*Weapon Shop de Omasse* verbindet eine gute Idee mit leider etwas zu eintönigen Schmiede-Rhythmus-Spielen, die schnell in stressige Arbeit übergehen. Interessant ist die andere Seite der Ladentheke dennoch. **7**	Eigentlich genau wie seine Guild-Brüder: Eine außergewöhnliche Spielidee trifft auf etwas zu wenig Durchhaltevermögen beim Dauerspaß. Wer exotische Titel mag, sollte sich das Teil gönnen. **7**
Steel Diver: Sub Wars (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 53	*Steel Diver: Sub Wars* ist also Nintendos Versuch, ins Free2Play-Geschäftsmodell einzusteigen. Etwas mehr Mühe hätte man sich aber geben können, denn weder grafisch noch spielerisch begeistert die U-Boot-Fahrt. **6**	Um Marcos Frage direkt aufzugreifen: Ja, ich kenne *Aquanox* noch und ich habe sowohl den ersten als auch den zweiten Teil geliebt. *Steel Diver: Sub Wars* kommt nur leider nicht an den Klassiker ran. **6**	Gemächliche U-Boot-Fahrten mit noch langsameren Torpedos. Hm, ist jetzt wirklich nicht so mein Fall, aber im Multiplayer taugt es vielleicht echt was. Kennt hier noch jemand *Schleichfahrt* oder *Aquanox*? **7**	Hallo, *Radar Mission*-Flashback! An *Steel Diver* habe ich mich relativ schnell sattgesehen und -gespielt, mir fehlen hier einfach Biss und Tempo. Das Preisschild allerdings auch, also warum nicht mal reingucken? **6**
AeternoBlade (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 54	Ein typischers Metroidvania-Spiel mit einem recht gut funktionierenden Zeitmanipulations-Feature. Stellt die Videospiele-Welt nicht auf den Kopf, macht aber Spaß und hat mich einige Stunden lang gut unterhalten. **7**	Metroidvania-Konzept trifft auf *Prince of Persia: Sands of Time*? Klingt nicht nur interessant, es spielt sich auch absolut ordentlich. Ein schönes Detail sind außerdem die Rollenspiel-Elemente, die der Sache noch Würze verleihen. **7**	Ich bin wahrlich kein Freund von Features, mit denen man die letzten Sekunden kurz vor seinem Ableben zurückdrehen kann. Das zieht *AeternoBlade* zwar nicht komplett runter, wertet es aber auch nicht auf. **6**	Das Spiel revolutioniert zwar keines seiner Genres und hat zudem mit einer kurzen Spieldauer zu kämpfen. In den Levels an der Uhr zu drehen und damit zum Beispiel die Zeit zurückzuspulen macht aber Laune! **7**

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

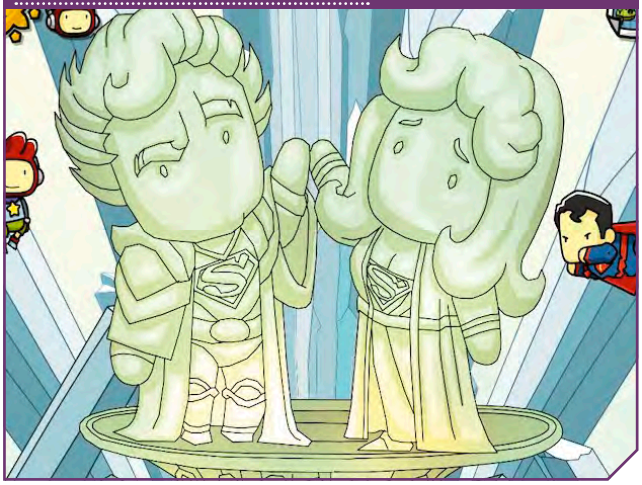
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	April		
Vorschau S. 18	LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
	The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
	2014/2015		
	UPDATE Mario Kart 8	Nintendo	30. Mai 2014
	The Amazing Spider-Man 2	Activision	Frühjahr 2014
	Bayonetta 2	Nintendo	2014
	Hyrule Warriors	Nintendo	2014
	UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco	2014
	Project Cars	Nicht bekannt	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Vorschau S. 16	UPDATE Sonic Boom	Sega	2014
	Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	2014
	NEU Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
	Watch Dogs	Ubisoft	2014
Vorschau S. 20	X (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
	Weitere Ankündigungen		
	NEU DIsney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
	Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
	UPDATE Ballpoint Universe	Arachnid Games	18. März 2014
	UPDATE Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	24. März 2014
	Shovel Knight	Yacht Club Games	31. März 2014
	NEU Ittle Dew	Ludosity	Februar/März 2014
	NEU Squids Odyssey	The Game Bakers	März 2014
	NEU Nihilumbra	Beautifun Games	März 2014
	UPDATE Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	März 2014
	UPDATE Teslagrad	Rain Games	März/April 2014
	NEU Batman: Arkham Origins Blackgate – D. E.	Warner Interactive	02. April 2014
	NEU NES Remix 2	Nintendo	25. April 2014
	UPDATE Pier Solar HD	WaterMelon	April 2014
	UPDATE Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	April 2014
	The Fall	Over The Moon	April 2014
	UPDATE Child of Light	Ubisoft	1. Mai 2014
	Hyper Light Driver	Heart Machine	Juni 2014
	UPDATE Tengami	Nyamyam	Juni 2014
	UPDATE Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
	Assault Android Cactus	Witch Beam	Frühjahr 2014
	Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
	Forced	BetaDwarf	Frühjahr 2014
	Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
	NEU Monkey Pirates	Henchmen Studio	Frühjahr 2014
	Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
	Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Frühjahr 2014
	90's Arcade Racer	Nicalis	2014
	NEU Art of Balance	Shin'en	2014
	NEU Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
	A World of Keflings	NinjaBee	2014
	Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
	Dex	Treadlocks	2014
	Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
	Evofish	Movingplayer	2014
	FAST Racing Neo	Shin'en	2014
	NEU forma.8	MixedBag	2014
	NEU Guacamelee! – Super Turbo Champ. Ed.	Drinkbox	2014
	How To Survive	Eko Software	2014
	Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
	March of War	ISOTX	2014
	Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
	Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
	The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
	The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
	Road Redemption	Darkseas Games	2014
	Mighty No. 9	Comcept	2015
	Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
	FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
	Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
	Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
	NEU Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
	NEU Swords & Soldiers II	Ronimo Games	Nicht bekannt
	Wii U Virtual Console		
	NEU Mario & Luigi: Superstar Saga	Nintendo	2014
	NEU Metroid Fusion	Nintendo	2014

SCRIBBLENAUTS UNMASKED (Wii U)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2014

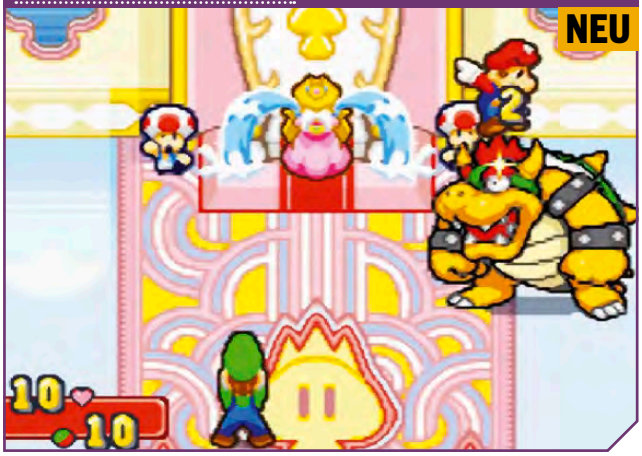


PIER SOLAR HD (Wii U eSHOP)

Hersteller: WaterMelon **Genre:** Rollenspiel **Termin:** April 2014

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA (Wii U VC)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

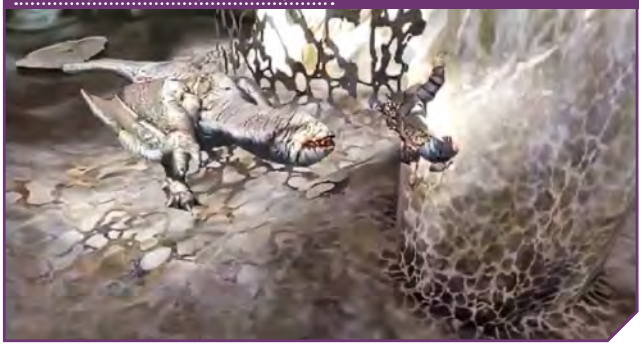


3DS

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	März		
Test S. 36	Yoshi's New Island	Nintendo	14. März 2014
	Young Justice: Vermächtnis	Bandai Namco	21. März 2014
Test S. 32	Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney	Nintendo	28. März 2014
	April		
Vorschau S. 18	LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
	The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
	2014/2015		
Vorschau S. 21	NEU Etrian Odyssey Untold: The Milennium Girl	Atlus	2. Mai 2014
	UPDATE Mario Golf: World Tour	Nintendo	2. Mai 2014
Vorschau S. 22	UPDATE Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	16. Mai 2014
	UPDATE Hometown Story	Natsume	Mai 2014
	Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
	UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer	Bandai Namco	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
Vorschau S. 16	UPDATE Sonic Boom	Sega	2014
	Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	2014
	NEU Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
	Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Frühjahr 2015
	Weitere Ankündigungen		
	Ace Attorney 123: Wright Selection	Capcom	Nicht bekannt
	Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
	Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
	NEU Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	Phoenix Wright 5	Capcom	Nicht bekannt
	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	3DS eShop		
	NEU Pokémon Link: Battle!	Nintendo	13. März 2014
	Cut the Rope: Triple Treat	Zeptolab	28. März 2014
	Shovel Knight	Yacht Club Games	31. März 2014
	UPDATE Moon Chronicles	Renegade Kid	März 2014
	UPDATE Siesta Fiesta	Mojo Bones	März 2014
Vorschau S. 24	UPDATE Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	17. April 2014
	NEU Picross e4	Jupiter	April 2014
	UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	Mai 2014
	NEU Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
	Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Frühjahr 2014
	Retro City Rampage	Vblank Entertainment	Frühjahr 2014
	Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Frühjahr 2014
	Tappingo	CIRCLE Entertainment	Frühjahr 2014
	Blast 'em Bunnies	Nnooo	2014
	Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
	Grinsia	Nicalis	2014
	The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
	Mighty No. 9	Comcept	2015
	Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
	3DS Virtual Console		
	NEU Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
	Pop'n TwinBee	Konami	Nicht bekannt
	Super Dodge Ball	Arc System Works	Nicht bekannt
	The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE (3DS)

Hersteller: Capcom **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühjahr 2015



DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2014

POKÉMON LINK: BATTLE! (3DS eSHOP)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 13. März 2014

NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB (3DS eSHOP)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Simulation **Termin:** 17. April 2014

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Puzzle-Adventure Das lange Warten hat ein Ende! Phoenix Wright und Professor Layton treffen zusammen, um das vielleicht größte Geheimnis ihrer Laufbahn zu lüften.

Anderthalb Jahre nach dem japanischen Release hat das Crossover der beiden Rätselmeister nun auch in Europa Einzug gehalten. Dank der Leute von Level-5, die die Entwicklung und auch die Lokalisierung übernommen haben, werden wir mit einer sehr gelungenen, sorgfältigen Übersetzung und sogar deutsch synchronisierten Voice-Clips und Zwischensequenzen belohnt. Die Handlung stammt aus der Feder des *Ace Attorney*-Schöpfers Shu Takumi, der erneut mit seiner unglaublichen Kreativität zu überzeugen vermag. Tatsächlich spürt man den ursprünglichen Geist von *Ace Attorney* in diesem Spiel deutlicher als in *Dual Destinies*, an dem Takumi nicht beteiligt war.

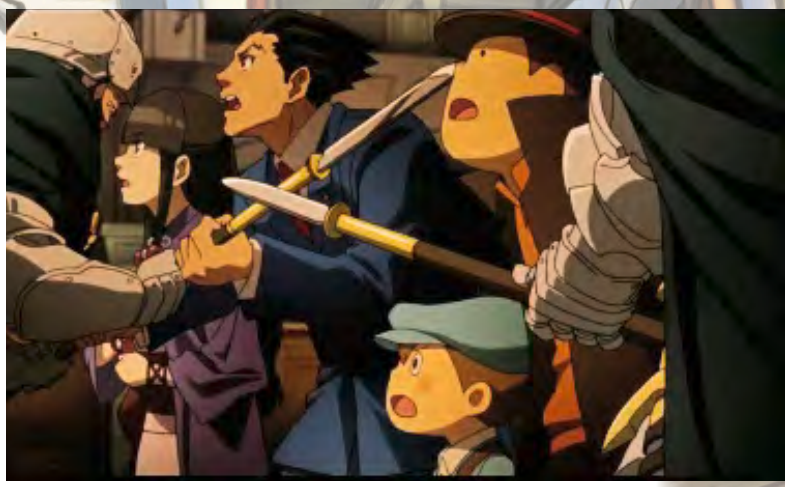
Labyrinthia

Die Handlung scheint recht normal zu beginnen: Professor Layton und Lehrling Luke warten in ihrem Büro das Ende eines Gewitters ab, als plötzlich ein junges Mädchen namens Sophie hereinstürmt und sie um Hilfe bittet. Doch als sich herausstellt, dass es Hexen sind, die hinter ihr her sind, entwickelt sich das Geschehen in eine unvermutete Richtung. Zwar gelingt es den beiden Gentlemen, Sophie in Sicherheit zu bringen, doch sie selbst werden durch

Phoenix und Maya hatten in ihren eigenen Spielen bisher noch nicht die Ehre, vor einem so wunderschön gezeichneten Hintergrund zu stehen.

Die beiden Gentlemen haben soeben von einer furchtbaren Prophezeiung erfahren und eilen ihren beiden nichts ahnenden Gefährten schleunigst zu Hilfe.

In Labyrinthia gibt es leider keine Fotoapparate, dafür aber glücklicherweise äußerst begabte Künstler, die einen Tatort detailgetreu nachzeichnen können.



Da das eigentliche Spielgeschehen eher statisch und ruhig ist, stechen die actiongeladenen, aufwendig gemachten Cutscenes umso mehr hervor. Toll gemacht!

ein magisches Buch in eine andere Welt befördert.

Zur gleichen Zeit landen Phoenix Wright und seine Assistentin Maya in London, um an einem Treffen der Anwaltskammer teilzunehmen. Völlig unvermittelt werden sie dazu verdonnert, den Fall der „Schülerin" Sophie zu übernehmen und sie vor Gericht zu verteidigen. Kaum ist es gelungen, sie vom Vorwurf der Körperverletzung und des Diebstahls freizusprechen, da finden sich die zwei Reisenden ebenfalls in Sophies Buch wieder. Nun beginnt das eigentliche Abenteuer in der Stadt Labyrinthia.

Sehr schnell wird klar, dass es sich hier um ein Paralleluniversum zu handeln scheint: Die Stadt befindet sich noch im Mittelalter, wird von einem Mann, den alle nur den Schöpfer nennen, beherrscht und beschäftigt sowohl eine Ritterschaft als auch eine Inquisition – denn Hexen treiben ihr Unwesen, ihre zerstörerische Magie ist an der Tagesordnung. Sophie wird beschuldigt, eine ebenjener Hexen zu sein, und prompt vor Gericht gestellt. Phoenix, obwohl er gerade erst in dieser neuen Welt angekommen ist, zögert nicht lange und übernimmt ihre Verteidigung. Doch da erwartet ihn schon die nächste böse Überraschung: Zu seinem Leidwesen hat man in Labyrinthia weder etwas von Forensik noch vom Grundsatz „Unschuldig, bis das Gegenteil bewiesen ist" gehört: Hexen werden gnadenlos mit dem Tod auf dem Scheiterhaufen bestraft. Der junge Anwalt steht vor völlig neuen Herausforderungen, die sein Weltbild gehörig durcheinanderwerfen. An einem Ort, an dem es keine Wissenschaft, oftmals nicht einmal Logik in unserem Sinne gibt, ist eine ganz neue Art des Denkens nötig. Glücklicherweise war auch der Professor in der Zwischenzeit nicht untätig und liefert euch ein hilfreiches Buch, das ihr während der Verhandlungen oft konsultieren werdet: das Liber Magae, in dem Zaubersprüche festgehalten sind. Schnell lernt ihr, die ungewohnten Regeln dieser Welt zu eurem Vorteil zu nutzen und Unstimmigkeiten in den Zeugenaussagen aufzudecken. Erstmals muss Phoenix auch mehrere Leute gleichzeitig befragen und dabei darauf achten, ob sich die einzelnen Aussagen widersprechen. Diese Gruppenverhöre sind eine sehr interessante und kluge Neuerung des althergebrachten Gameplays – allerdings bei mehr als fünf Leuten bisweilen anstrengend.

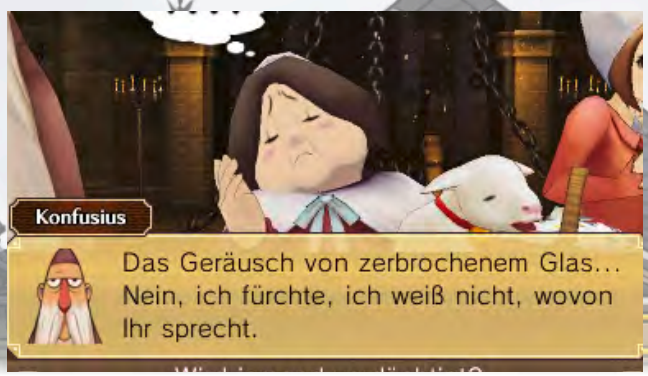
Genau um diese entscheidende Frage dreht sich das Spiel. Wer ist dieser Schöpfer, der die Macht hat, das Schicksal jedes Bürgers der Stadt zu bestimmen? Wie steht er zu den Hexen? Und welches Ende sieht er für seine Geschichte vor?

Eine Stadt voller Rätsel

Nachdem die Verhandlungen vorbei sind, erkundet ihr mit der Gruppe die Stadt, um Hinweise und Informationen zu sammeln. Hier finden auch die Rätsel statt, für die ihr bei Abschluss Pikarat-Punkte erhaltet. Außerdem findet ihr – wie ihr es aus den Spielen des Professors gewohnt seid – überall Hinweismünzen, die ihr gegen mehr oder weniger sinnvolle Tipps eintauschen könnt. Auch in den Verhandlungen haben diese Features Einzug gehalten: Je höher euer Ansehen am Ende noch ist, desto mehr Punkte werden euch gutgeschrieben. Falls ihr einmal nicht weiterkommen solltet, opfert ihr einfach eine Münze und das Spiel gibt euch einen Hinweis, was ihr tun müsst. Allerdings ist zu erwähnen, dass sowohl die Kreuzverhöre als auch die Rätsel, die man im Zuge der Story lösen muss, nicht so schwierig sind wie in den Hauptspielen. Somit können auch Einsteiger problemlos mithalten, ohne dass Frust aufkommt.

Im Gegensatz zu den meisten Bürgern der Stadt hat der Inquisitor Flamberg einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit. Doch bei Hexen kennt auch er keine Gnade.

Fans freuen sich über diverse kleine Anspielungen und Running Gags, die aus den Hauptspielen bekannt sind. Selbst der Richter sieht wie ein alter Bekannter aus!



Achtet immer darauf, wie die restlichen Zeugen auf die aktuelle Aussage reagieren. Oft erfahrt ihr dadurch wichtige neue Fakten – manchmal aber auch nur Unsinn.

Kein *Layton*-Spiel ohne mindestens eine epische Schwertkampfszene: Diesmal setzt sich der Professor gegen lebendig gewordene Ritterrüstungen zur Wehr.

Kombiniertes Gameplay

Welche Fähigkeit ist wohl wichtiger, wenn man das Geheimnis einer mittelalterlichen Hexenstadt zu ergründen sucht – Intuition oder rationales Denken? Es wurde versucht, die besten Aspekte und Gameplay-Mechanismen aus beiden Serien zu kombinieren und zu etwas noch Außergewöhnlicherem zu machen. Größtenteils ist das auch gelungen: Es macht großen Spaß, mit dem etwas planlosen Phoenix Rätsel zu lösen oder den Professor laut „Einspruch!“ rufen zu hören. Dennoch sind die beiden spieltechnischen Elemente – Verhandlung und Untersuchung – weitgehend voneinander getrennt. Nur sehr selten müsst ihr vor Gericht ein Rätsel lösen oder einen Widerspruch in einer Denkaufgabe finden. So etwas hätte man ruhig öfter einbauen können.

Das Zusammenspiel

Der kluge, subtile Humor aus den *Layton*-Titeln harmoniert überraschend gut mit den schrägen Slapstick-Einlagen aus *Ace Attorney*. Auch die völlig verschiedenen Herangehensweisen der Protagonisten in Bezug auf Ermittlung und Argumentation scheinen zunächst unvereinbar zu sein, doch auch dies wurde überzeugend zusammengeführt und bereichert sogar beide Serien. Somit entdeckt man ganz neue Seiten an den Charakteren, die man schon in- und auswendig zu kennen geglaubt hatte: Ein Phoenix, der hofft, sich nicht vor einem großen Akademiker zu blamieren. Ein Layton, den es aus der Fassung bringt, als verrückter Hutmacher bezeichnet zu werden. Eine Maya, die sich hartnäckig in ein kniffliges Rätsel verbeißt. Oder ein Luke, der sich heimlich nachts hinausschleicht, um jemanden zu suchen.

Die gute Maya nimmt kein Blatt vor den Mund und hat keine Hemmungen, sogar den ehrwürdigen Professor durch den Kakao zu ziehen. Der wirkt etwas perplex: So ein Verhalten ist er von seinem anständigen Schützling Luke nicht gewohnt!

Alte Freunde und neue Gesichter

Sowohl die *Layton*- als auch die *Ace Attorney*-Reihe zeichnen sich vor allem durch ihre Charaktere aus, die die Handlung tragen und interessant machen. Doch da nun das Crossover in einer gänzlich anderen Welt spielt, musste man eine Menge komplett neuer Figuren erschaffen, von denen leider einige nicht überzeugen. Sophie zum

Wie gewöhnlich sind die Mitbürger, denen ihr während eurer Untersuchungen begegnet, nicht besonders kooperativ, solange ihr ihre Rätselaufgaben nicht gelöst habt. Diese drei Dickschädel von Rittern stellen sich außerdem ganz bewusst stur!

Beispiel, die das Zentrum der Handlung darstellt, wirkt über große Teile hinweg eher wie ein passiver Spielball und wird von den anderen Charakteren überschattet. Aber andererseits: Wir wollen ja eigentlich vor allem unsere vier Helden im Vordergrund sehen. An der Darstellung der Protagonisten hat sich im Vergleich zu den Hauptspielen wenig verändert: Phoenix ist der schusselige Junganwalt, der oft mit mehr Glück als Verstand seine Fälle löst. Stets an seiner Seite ist Maya Fey, das quirlige Mädchen mit dem vorlauten Mundwerk. Professor Layton, seines Zeichens Archäologe und Rätselmeister, scheut keine Herausforderung und bewahrt stets einen kühlen Kopf. Der kleine Luke eifert seinem großen Idol in jeder Hinsicht nach und bemüht sich, ein ebenso guter Gentleman zu werden. Das Setting, die Art der Geschichtenerzählung und das Design der (wichtigen) Charaktere lassen zwar deutlich den Einfluss der *Ace Attorney*-Serie erkennen, allerdings entsteht der Eindruck, dass Layton das Geschehen dominiert beziehungsweise allen schon einen Schritt voraus ist – nicht dass das etwas Neues wäre. Dennoch distanziert man sich deshalb vor allem gegen Ende etwas von ihm: Während Phoenix all seine Gedanken offenlegt und man sich somit entsprechend gut in ihn hineinversetzen kann, bleibt uns die Gedankenwelt des Professors weitgehend verschlossen. Andererseits werdet ihr den Grund dafür verstehen, wenn ihr das Spiel selbst in der Hand haltet.

In jedem Fall wartet das Spiel mit einer kreativen neuen Welt, erfrischender Spielmechanik und einem unvergleichlichen Charme auf. Trotz kleinerer Schwächen und ausbaufähigen Passagen ist dieses Crossover sehr gelungen und sowohl für alte Hasen der Serien als auch für Neulinge eine klare Empfehlung! **Stefanie Groß**

Das Schicksal des mysteriösen Alchemisten de Victoire, der selbst eine Art von Magie zu praktizieren schien, bildet ein weiteres Geheimnis, das unsere vier Protagonisten aufzudecken hoffen. Wie steht er wohl zu den Hexen oder zum Schöpfer?

MEINUNG
Stefanie Groß

„Die beiden Hobbydetektive treffen endlich zusammen, um die Wahrheit zu enthüllen!“

Phoenix und der Professor ergänzen sich hervorragend und ihre beiden Helfer sind sowieso ein Herz und eine Seele. Etwas seltsam finde ich nur, dass die vier Protagonisten in derselben Zeitperiode zu leben scheinen – wenn man sich Laytons Büro so ansieht, sollte man nicht meinen, dass es aus dem 21. Jahrhundert stammt. Mein größter Kritikpunkt am Spiel ist jedoch, dass die legendäre (Tritt-)Leiter-Debatte aus *Ace Attorney* nicht zur Sprache kommt! Aber im Ernst, wenn man die etwas eingestaubt wirkenden Charaktermodelle einmal außen vor lässt, gibt es kaum etwas auszusetzen. Ich freue mich auch schon auf die diversen Zusatzinhalte, die man am Ende der Hauptstory freischalten kann. Bis dahin heißt es: Immer fleißig knobeln und Pikarat sammeln!

Prof. Layton vs. Ace Attorney

Termin: 28. März 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5, Capcom
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Die Charaktere sehen teilweise etwas ungeschliffen aus, die Hintergründe sind aber wunderschön!

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die mitreißende Musik untermalt stets die Stimmung und ist alles, was man sich als Fan wünschen kann.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Das Absuchen der Schauplätze ist manchmal etwas ungenau, ansonsten funktioniert alles intuitiv.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Jederzeit im Menü
Auch wenn die Rätsel und Zeugenaussagen nicht so kompliziert sind wie in den Hauptspielen, so steht euch doch ein spannendes Abenteuer mit vielen Bonusinhalten bevor, das euch viele zusätzliche Stunden fesseln wird.

MEHRSPIELER -
Als klassisches Text- und Rätsel-Adventure ist das Spiel nur für eine Person ausgelegt.

PRO / CONTRA
- ✚ Zusammenführung beider Spielmechanismen
- ✚ Größtenteils gelungene Synchronisation
- ✚ Kreative, neue Spielwelt
- ✚ Umwerfender Soundtrack
- ✚ Viele Bonusinhalte
- ✖ Einige der neuen Charaktere sind eher langweilig.

3DS-FAKTOR 6
Zum Lösen von Rätseln wird kein 3D-Effekt benötigt, aber er bereichert die Atmosphäre.

WERTUNG/FAZIT

87

„Unterhaltsam und spannend! Perfekt für Fans der Serien, aber auch für Neulinge.“

Yoshi hat sichtlich Spaß im Schnee. Eine Eiszeit würden er und seine Kollegen also bestimmt locker überstehen. Zeit für eine Schneeballschlacht!

YOSHI'S NEW ISLAND

Jump & Run Auf die Dinos, fertig, los! Viel zu selten stand Yoshi im Mittelpunkt, jetzt endlich darf er wieder beweisen, wozu er fähig ist.

Es hätte schon viel früher losgehen können mit der Dinosaurier-Party: Bereits für das allererste *Super Mario Bros.* hatte Shigeru Miyamoto vorgesehen, die freundliche Echse namens Yoshi ins Spiel zu integrieren. Aufgrund der technischen Grenzen, mit denen man als Entwickler vor gut drei Dekaden zu kämpfen hatte, wurde diese Idee allerdings niemals realisiert und erst beim Start der nächsten Konsolengeneration wieder aus der Schublade geholt. Die längere Wartezeit hat Yoshi nicht geschadet. Schon längst gehört der Dinosaurier zu den bekanntesten wie dienstältesten Charakteren des Nintendo-Universums. Die Hauptrolle bekam er allerdings, trotz seines mittlerweile hohen Alters, bislang eher selten zugesprochen. Zieht man mal alle Spin-offs, Umsetzungen und sonstigen Titel ab, in denen Yoshi bislang mitgewirkt hat und auf dem Cover vertreten war, kommt das sympathische Landwirbelreptil gerade mal auf vier große Jump&Run-Titel, von denen der neueste gerade erst für den Nintendo 3DS erschienen ist. *Yoshi's New Island* will das Kunststück vollbringen, den Charme des lieb gewonnenen Klassikers von 1995 auf die neue Generation zu übertragen, ohne auf sinnvolle Neuerungen zu verzichten. Ein schwieriges Unterfangen, denn schon öfters hat Nintendo versucht, eine Neuauflage auf die Beine zu stellen, konnte damit aber nie ganz an den einstigen Primus heranreichen.

Play it again, Yoshi

Fairerweise muss gesagt werden, dass das *New Island* im Namen nur bedingt mit dem übereinstimmt, was das Spiel selbst auffährt. Zwar leben die verschiedenen Yoshis hier auf einer neuen, fliegenden Insel, der Grund für das bevorstehende Abenteuer ist allerdings unverändert: Mario und Luigi, fälschlicherweise nicht bei den korrekten Eltern abgeliefert, werden erneut von Kamek entführt und erneut macht Kamek den Fehler und lässt Mario über das Eiland der Yoshis abstürzen. Da die Jungs ohnehin nix Besseres zu tun haben, nehmen

Nein, Yoshi ist hier nicht in die Höhe geschossen, sondern klebt an der Kamera des 3DS fest. Ein ganz netter Effekt, von denen es jedoch zu wenige gibt.

In Vehikelform steuert ihr Yoshi mit dem Neigungssensor des 3DS. Nur springen, um wie hier Münzen einzusammeln, müsst ihr noch mit dem A- oder B-Knopf.

Über den Wolken lauern die Bohnenstengel: Der erste Endboss meint es noch gut mit euch und leistet kaum Gegenwehr. Nach drei Treffern ist hier Schluss.

So mancher Wasserfarben-Hintergund wirkt nicht ganz zu Ende konzeptioniert. Immerhin sind die frechen Äffchen so lustig animiert wie eh und je.

sie die Reise quer durch die Dinosaurierwelt ein weiteres Mal auf sich, um auch Luigi nach Hause zu bringen. Etwas Sightseeing kann ja nie schaden, vor allem dann nicht, wenn *Yoshi's New Island* mit einem so wunderbaren Grafik-Look daherkommt. Alles wirkt so, als hätte man zu Zeichenmaterialien wie Wasserfarben oder Buntstiften gegriffen. Das gibt *Yoshi's New Island*, wie schon den Vorgängern, einen ganz eigenen Look, kommt hier jedoch einen Tick weniger stimmig rüber. Manchmal wirken diverse Hintergründe etwas zu blass oder zu dunkel, andererseits sind gerade die Lava- und Zauber-Effekte besonders gelungen. Ein deutlicher Schritt nach hinten ist leider beim Sound zu verzeichnen. Die gesummten Melodien im Spiel sind keinesfalls eine Beleidigung für das Ohr, doch im Vergleich zu dem, was bislang aus den Tonstudios von Nintendo zu hören war, klingt hier so manches recht austauschbar. Immerhin reißt der Rest vom Sound viel wieder raus. Sobald Yoshis markanter Zungen-Move aus den Boxen ertönt, ist man mit *Yoshi's New Island* wieder im Reinen.

Babyjagd

Wo sich das Game in Sachen Grafikstil an seinen Vorläufern orientiert, verfährt es beim Gameplay nicht anders. In jedem Level ist es eure Aufgabe, Baby Mario an der Ziellinie einem anderen Dino zu übergeben, damit er den beschwerlichen Marsch fortsetzen kann. Wird Yoshi auf dem Weg dorthin angegriffen, verliert er keine Energie oder gar ein Leben. Stattdessen wird Mario in eine Seifenblase gesteckt und ein Timer fängt an, die Sekunden herunterzuzählen. Schafft ihr es nicht, den Säugling wieder einzufangen, tauchen Kameks Schergen auf und nehmen den künftigen Widersacher von Bowser gefangen. Um dies auf alle Fälle zu verhindern, greifen die Yoshis auf von ihnen selbst gelegte Eier zurück, die sie mit aufgefressenen Gegnern fabrizieren. Einem kräftigen Eierwurf können nicht nur Feinde nicht standhalten, auch Schalter in Wolkenform geben schnell nach und aktivieren Brücken, Treppen oder andere Wege. Neu hinzugekommen sind jetzt riesige Eier, welche sogar vor Röhren und Wänden nicht Halt machen und alles niederreißen, was sich in ihrem Weg befindet. In Metallform könnt ihr diese zwar nicht hochwerfen, dafür funktionieren sie als rollender Felsenersatz mindestens genauso gut. Ihr Einsatz ist jedoch auf kleinere Gebiete beschränkt. Sobald ihr das Riesenei in den Pranken haltet, könnt ihr es an Ort und Stelle sofort benutzen und müsst nicht noch die Gegend auskundschaften, wo der Einsatz am sinnvollsten sei – ob nun bei brüchigen Wänden oder unter Wasser.

Fast schon eine Art Railshooter: Yoshi in U-Boot-Form fährt von alleine, ihr müsst nur navigieren und Torpedos abfeuern. Meistens sind diese Abschnitte optional und belohnen euch mit Extraleben, Blumen oder roten Münzen.

Dino-Wettlauf

Wo schon gerade das Wort „auskundschaften" gefallen ist: Mit Ausnahme von versteckten Schlüsseln, die abgesperrte Türen öffnen, ist es in *Yoshi's New Island* dem Spieler eher freigestellt, ob er die Levels genau absucht oder nicht. Erneut sind pro Level 100 Punkte zu erreichen, die sich aus gefundenen Sternchen, roten Münzen und Blumen zusammenrechnen. Besonders Letztere sind schon frühzeitig nicht mehr beiläufig am Wegesrand verteilt, sondern müssen auf-

YOSHIS KLEINE HISTORIE

Fast schon 20 Jahre auf dem Buckel, aber nicht annähernd so viele Spiele: Die meiste Zeit über war Yoshi eher in Nebenrollen besetzt, ob nun als Reittier oder als einer von vielen Fahrern in *Mario Kart*. Dementsprechend fällt ein guter Rückblick auf seine eigene Serie sehr kompakt aus.

In Ausgabe 02/14 haben wir in unserer Retro-Rubrik den bisherigen Serien-Primus genauer unter die Lupe genommen, daher sparen wir uns hier, allein schon aus Platzgründen, eine tiefgreifende Analyse. Nach fast zwei Dekaden gehört *Yoshi's Island* immer noch zur Spitzenklasse, was Jump & Runs in 2D-Aufmachung anbelangt. Die präzise Steuerung oder das vor Abwechslung nur so überschäumende Leveldesign mit seinen vielen Überraschungen sind nur zwei der vielen Gründe, das Spiel zur Genrespitze zu zählen.

Mit dem Erscheinen des N64 hievte Nintendo dank *Mario 64* das Jump&Run-Genre auf die von allen erwartete nächste Ebene. Gleichzeitig ließ man die bewährte Art für Hüpfspiele nicht außer Acht und setzt bei *Yoshi's Story* auf einen ähnlich kreativen Look wie beim Vorgänger. Der Erfolg wollte sich aber nicht wirklich einstellen: *Yoshi's Story* war insgesamt sehr kurz geraten, deutlich simpler als der erste Teil und nutzte seine Möglichkeiten bei der Grafik nicht völlig aus. Bis heute ist *Yoshi's Story* der bei Weitem schwächste Teil.

Für *Yoshi's Island DS* orientierte sich Nintendo wieder verstärkt am ersten Teil, was man vor allem an der grafischen Gestaltung erkennen kann. Mit Neuerungen geizte der Publisher jedoch beileibe nicht. Neben Baby Mario spielten hier auch die Säuglingsformen von Peach, Donkey Kong oder Wario eine Rolle, die allesamt Einfluss auf das Gameplay hatten. Anders als der 3DS-Teil nutzt man hier beide Bildschirme aus, um Teile des Levels zu gestalten. Bei den Touchscreen-Funktionen hielt man sich jedoch eher zurück.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Leicht verdauliche Hüpfspielkost, die jedoch ganz vorzüglich mundet!"

Ich mag Yoshi und ich bin großer Hüpfspielfan. Seht ihr diese zwei Voraussetzungen bei euch ebenfalls gegeben, dann könnt ihr hier bedenkenlos zugreifen. Der leichte Schwierigkeitsgrad stört mich zwar nicht wirklich, doch ich gebe Marco durchaus recht: Anspruchsvollere Aufgaben gegen Spielende oder in Form von knackigen Bonuslevels hätte ich auch gerne gesehen. So bleibt's ein fröhlich-buntes Hüpfspiel zum Genießen, das mit netten neuen Verwandlungen und dem Super-Ei-Feature auch für Yoshi-Veteranen genug Neues bietet, um für ausreichend Kurzweil zu sorgen. Leider – und auch da pflichte ich dem Kollegen Cabibbo bei – haben die Musikstücke tatsächlich keinen Ohrwurmcharakter. Das war bei den älteren Yoshis noch ganz anders …

Die Sprungsequenzen sind einfacher, als sie aussehen. Zur Not könnt ihr mit dem Flatterflug noch nachkorrigieren.

Bei den großen Shy Guys wisst ihr sofort: Irgendwo in der Nähe sind Wände, die nur mit den dicken Yoshi-Eiern zerstörbar sind. Diese ersetzen sofort alle anderen Eier und ihr könnt euch darauf konzentrieren, wo der große Brocken hin muss. Je mehr Wände ihr mit einem Wurf zerstört, desto mehr Extraleben bekommt ihr dafür.

Obacht Yoshi, schau nach vorne! So gefährlich, wie es den Anschein hat, ist die Situation aber nicht. Nur wenige Gegner können Yoshi selbst wirklich verletzen.

wendig gesucht werden. Gründlichen Spielern wird so Zugang in geheime Levels gewährt, die genau das bieten, was dem restlichen Hauptspiel leider fehlt: Anspruch. Mehrmals im Spiel fragten wir uns, ob es Absicht ist, dass *Yoshi's New Island* es uns so einfach macht und wir an so vielen Stellen ohne Probleme vorbeikamen und nach dem Abspann noch 71 Leben auf der hohen Kante hatten. Wer trotzdem noch verzweifelt, bekommt nach ein paar missglückten Anläufen die Chance, Yoshi Flügel wachsen zu lassen. Scheitert ihr abermals, gibt's die Federn auch vergoldet, was den Schaden durch Gegner komplett abwehrt. Zwar stachen die Yoshi-Jump & Runs schon seit dem N64-Ausflug nicht durch einen sonderlich hohen Schwierigkeitsgrad hervor, doch so einfach wie dieses Mal hat es Nintendo den Dino-Fans noch nie gemacht. Da reißt dann auch der ganz nette Multiplayer-Modus für zwei Spieler nicht mehr viel rum. Im Direktvergleich mit *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, auch wenn die Gegenüberstellung nicht sehr fair ist, wirkt *Yoshi's New Island* wie ein langsamer Spaziergang im heimischen Garten, während das Abenteuer mit den Affen an eine Expedition in den Urwald erinnert. Gerade Einsteigern kommt Nintendo damit zwar entgegen, aber es hätte mit Sicherheit ausgereicht, einfach den Flügel-Bonus einzufügen, den Rest des Spiels jedoch fordernd genug zu machen, damit alle Spielerschichten erreicht werden. So grenzt Yoshi sich eher selber aus. ■ **Marco Cabibbo**

Die Zahl der Endbosse hat abgenommen. In Erscheinung treten sie nur noch beim zweiten Schloss am Ende einer Welt. Die erste Festung wird immer von Zauberer Kamek beherbergt. Eine echte Bedrohung ist allerdings keiner von ihnen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Yoshi macht's wie Nintendo: Er strauchelt zwar, aber fängt sich wieder"

Beim Test von *Yoshi's New Island* hatte ich permanent *Super Mario 3D World* im Kopf. Nicht um es an allen Ecken mit dem 3DS-Titel zu vergleichen, sondern bezüglich des Schwierigkeitsgrades. In beiden Titeln geht es sehr gemächlich los, wirklich steigern tut sich jedoch nur Mario. Yoshi hingegen fischt während des nahezu gesamten Spiels über nur in seichten Gewässern. Was ist los, Nintendo? Traut ihr eurem altgedienten Dinosaurier nicht mehr zu? Gefordert werden hier allerhöchstens echte Einsteiger, und selbst die kommen dank Flügel-Feature spielend durchs Game. Enttäuscht, wenn auch auf hohem Niveau, bin ich von der audiovisuellen Seite. Da ging im Original weitaus mehr. Ein gutes Jump & Run, keine Frage. Doch den Vorgängern gerecht wird es nicht.

Yoshi's New Island

Termin: 14. März 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Arzest
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Die Buntstift-Optik taugt wie eh und je, doch wirklich großartig aussehende Levels vermisst man leider.

SOUND 7
Sprache/Text: Gebrabbel/Deutsch
Es fehlt die Handschrift von Kondo-sama. Nur einzelne Ausnahmen bleiben hier länger im Gehörgang, der Rest dudelt nur nebenbei vor sich her.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Große Probleme macht die Steuerung nicht, für den Eierwurf stehen drei Varianten zur Auswahl.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: Nach jedem Level
Sechs Welten mit jeweils acht regulären Stages. Wer sich Mühe gibt, darf weitere Levels freispielen. Dadurch gewinnt der Titel an Langzeitmotivation.

MEHRSPIELER 6
Recht kurzweilige Duelle, aber nichts Großartiges. Jeder Spieler braucht sein eigenes Modul.

PRO / CONTRA
- ✚ Gameplay an sich funktioniert wie eh und je
- ✚ Optisch insgesamt wieder sehr einzigartig
- ✚ Das Design der Levels ist gelungen …
- ➖ … oftmals sind sie aber recht kurz
- ➖ Viel zu einfache Levels und Bosse
- ➖ Neue Idee mit den Rieseneiern kaum genutzt

3DS-FAKTOR 3
Ob ihr den Regler voll aufdreht oder ausschaltet, hat im gesamten Spiel kaum Relevanz.

WERTUNG/FAZIT

81

„Nach *3D World* und *Tropical Freeze* bietet *Yoshi's New Island* eher Kost zum Entspannen."

SENRAN KAGURA BURST

Beat 'em Up Was wollen junge Frauen heute werden? Model? Managerin? Falsch, die richtige Antwort lautet: Assassine und Shinobi.

Wer heutzutage Ninjas sehen will, muss dafür entweder alte DVDs mit Kung-Fu-Filmen in den Player schieben oder extra dafür aufgezogene Shows in alten Ninja-Dörfern Japans besuchen. Im wahren Leben haben die einstigen Superspione aus Fernost nämlich ausgedient, da es mittlerweile andere Methoden gibt, um politische Mitstreiter außer Gefecht zu ziehen. So ist zumindest der kollektive Gedanke des Volkes. Ob im Geheimen nicht wirklich noch Ninjas ihrer dunklen Arbeit nachgehen, wissen – wenn überhaupt – nur wenige. In der Spielwelt von *Senran Kagura* ist dies noch der Fall und junge Assassinen werden im Verborgenen in sämtliche Künste eingeweiht, die eine Shinobi wissen muss.

Prügelnde Waifus

Eine Shinobi? Reden wir hier etwa nur von Frauen? Ganz genau, denn fast sämtliche Hauptcharaktere und Antagonisten in *Senran Kagura Burst* sind weiblich. Mit welchem der zu Beginn insgesamt zehn Mädels ihr zockt, hängt von der Auswahl der Ninja-Schule ab, empfohlen wird für den ersten Durchgang allerdings die Hanzo-Akademie, damit ihr den Plot besser nachvollziehen könnt. Dafür, dass das Spiel im Genre der Beat-'em-Up-Brawler angesiedelt ist, gibt es davon nämlich eine ganze Menge, unterlegt mit viel japanischer Sprachausgabe und noch mehr englischen Texten. Manches davon mag im Storyfluss auf lange Sicht belanglos sein, da es eher alltäglichen Dingen folgt. Der Zweck, die Mädels und ihren Charakter vorzustellen, gelingt damit jedoch ausgesprochen gut. Für jeden persönlichen Geschmack ist etwas dabei: Asuka mit ihrer stets motivierten und engagierten Art, die elegante sowie ernste Ikagura, Katsuragi und ihre ruppige Kumpel-Attitüde, die extrem ruhige Yagyuu und das niedliche Nesthäkchen Hibari. Die fünf anderen Girls auf der Konkurrenzschule Hebijo weisen ebenfalls so manche Stereotype auf, sodass jeder Typ bedient wird.

Vom heimischen Hauptquartier aus startet ihr entweder Story-Missionen, bei denen euch der Charakter vorgegeben wird, oder ihr tobt euch in den zahlreichen Nebenaufträgen

Das versteckte Hauptquartier der Hanzo-Akademie: Hier könnt ihr neue Missionen auswählen, mit den anderen Mädels tratschen oder die Klamotten wechseln.

Es geht effektreich zur Sache: Der Combo-Counter schnellt fix in dreistellige Bereiche hoch. Je mehr Hits, desto mehr Erfahrungspunkte gibt es.

DIE SACHE MIT DEM FAN-SERVICE

Die Frage, ob programmierte Frauen immer sexy auftreten müssen, befindet sich derzeit in aller Munde.

Seit einigen Monaten kommt es immer wieder vermehrt zu Feminismus-Fragen in Videospielen und den damit verbundenen Rollenklischees, die Frauen darin erfüllen. Lange Zeit herrschten viele Stereotype vor, welche auch bei Nintendo nicht zu kurz kommen. Zum einen das Bild der starken, unabhängigen Power-Frau (Samus Aran), zum anderen die verletzlichen Prinzessinnen, die es immer wieder zu retten gilt (Peach). Fast ausnahmslos weisen die weiblichen Charaktere zudem absurde Traummaße mit enormen Oberweiten auf. Neben *Senran Kagura* wurde in dieser Diskussion im vergangenen Jahr vermehrt das PS3-Rollenspiel *Dragon's Crown* (oberes Bild) genannt, das aufgrund seines sehr überzeichneten 2D-Grafikstils und der daraus resultierenden Riesenhupen viel Kritik einstecken musste. *Senran Kagura* selbst wurde vom offiziellen englischen Nintendo-Magazin gar als Schund bezeichnet, den kein Mensch auf der Welt bräuchte. Von persönlichen Geschmäckern und der Frage, inwiefern große Brüste für Jugendliche schädlich sind, einmal abgesehen: Bei einer Branche, die jahrzehntelang größtenteils durch ein männliches Publikum repräsentiert wurde, ist dieser Fokus gar nicht so verwunderlich. Fan-Service jeglicher Art, ob nun harmlos oder gar eine Spur offener, existiert bereits seit den 80ern und kann selbst in Spielen gefunden werden, wo man zunächst gar nicht damit gerechnet hat. Jetzt von dieser Branche zu verlangen, sie solle doch bitte damit aufhören, Frauen optisch schön in Szene zu setzen, trägt durchaus eine Menge Ignoranz in sich.

aus, die bestens dafür geeignet sind, eure Kämpferin aufzupäppeln. Zu Beginn spielen sich die Mädels in *Senran Kagura Burst* allesamt recht gleich und weisen nur rudimentäre Unterschiede auf. Eines haben sie jedoch gemeinsam: den Hang zu hohen, dreistelligen Combo-Zahlen. In der Luft fühlt sich die gemeine Shinobi-Kämpferin offensichtlich am wohlsten und kloppt dort ihre Gegner genüsslich zu Matsch. Die Brawler-Mechanik ist hier äußerst zufriedenstellend. Wenn man effektvoll durch die gegnerischen Reihen pflügt, per Air Dash ausweicht und sofort die nächste Combo startet, entfaltet *Senran Kagura Burst* seinen ganz eigenen Flow.

Hauptsache Hupen

Mit Ausnahme von Gothic-Loli Mirai weisen alle Frauen in dem Spiel unübersehbare weibliche Reize der extremen Art auf. Wespentaille, schlanke Arme, gute gebaute Hüften und eine Körbchengröße von mindestens D sind selbst bei der sehr jung wirkenden Hibari gegeben. Auf die Spitze getrieben wird das Ganze noch durch das schrittweise Zerstören der Kleidung, bis die bemitleidenswerte Dame nur noch in Unterwäsche herumläuft. Das hat zwar auch spielerische Konsequenzen, aber der voyeuristische Aspekt steht natürlich im Vordergrund. Gerade dann, wenn in den Transformationen während des Kampfes die Kamera auf Busen und Po fixiert ist, wird das klar erkennbar. Weiter als bis zum Bikini geht *Senran Kagura Burst* aber nicht und bleibt im weitesten Sinne immer anständig. Leicht haben wird es das Spiel dennoch nicht. Aufgrund seiner Thematik ist man schnell geneigt, dem Titel billigen Sexismus vorzuwerfen, obgleich hinter der Fassade durchaus ein kompakter Prügler steckt, mit dem man über lange Zeit hinweg oder zwischendurch immer wieder mal seinen Spaß haben kann. Es ist Fan-Service der offensichtlichsten Art. Aber es steckt auch Liebe drin – und das fehlt heutzutage so einigen Spielen.

Marco Cabibbo

In den animierten Zwischensequenzen geraten die verfeindeten Shinobi-Clans öfter auch mal aneinander.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich möchte mit Hibari und Katsu haufenweise Ramen und Süßkram futtern gehen."

Zunächst mal Hut ab für die Entscheidung der Macher, das Spiel außerhalb Japans herauszubringen. Die Mischung aus Anime, sexueller Freizügigkeit, Beat 'em Up und viel Text in Visual-Novel-Form birgt aus Sicht des Marketings so manches Risiko. Bleibt nur zu hoffen, dass viele Spieler diesem Experiment nicht den Rücken zudrehen. *Senran Kagura Burst* bietet leicht zugängliches Gekloppe für zwischendurch, das mit seiner offen zur Schau gestellten, übertriebenen Absurdität viel Unterhaltung bietet. Schade ist allerdings, dass der europäischen Version die Download-Variante des Titels zugrunde lag und es deshalb immer wieder zu Einbrüchen bei der Framerate kommt. Habt ihr aber keine Probleme damit, euch mit sexy Mädels pausenlose Schlägereien zu liefern, ist *Senran Kagura Burst* einen Blick wert.

Senran Kagura Burst

Termin: 28. März 2014
Hersteller: Pqube
Entwickler: Tamsoft
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Nette Backgrounds und schön gemachte Spielermodelle. Nur die Framedrops trüben den Eindruck.

SOUND 7
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Rockige Battle-Themes mit japanischen Instrumenten unterlegt, dazu sehr viel Sprachausgabe

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Der Bildausschnitt ist nicht besonders groß, daher fehlt hier ein wenig die Übersicht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Speichersystem: Automatisch nach jeder Mission
Viele Nebenmissionen, zehn verschiedene Charaktere und zwei Spiele in einem: *Senran Kagura Burst* hat ordentlich Holz auf dem Modul.

MEHRSPIELER -
Senran Kagura Burst ist nur für Einzelspieler vorgesehen. Wer einen Multiplayer möchte, muss zu *Shinovi Versus* (bisher nur als Japan-Import) auf der PS Vita greifen.

PRO / CONTRA
- ✚ Launige Brawler-Kloppereien
- ✚ Schick in Szene gesetzte Mädels
- ✚ Spielumfang recht groß
- ➖ Kein Koop-Modus
- ➖ Ausufernde Mengen an Text
- ➖ Übersicht und Framerate in den Kämpfen

3DS-FAKTOR 7
Ob nun die räumliche Tiefe in den Levels oder die Brüste in Nahaufnahme: Der 3D-Effekt funktioniert!

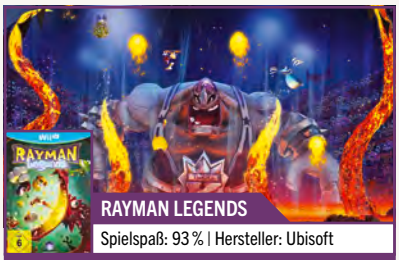
WERTUNG/FAZIT

83

***„Senran Kagura* bricht eine Lanze für die Nische. Hoffentlich war es nicht umsonst."**

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

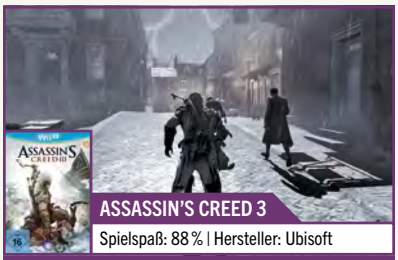


RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

- **Super Mario 3D World**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **ZombiU**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

- **Lego Marvel Super Heroes**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Skylanders: Swap Force**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

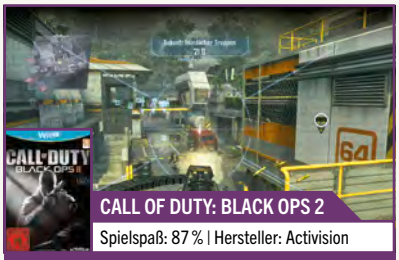
BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

- **Injustice: Götter unter uns**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Marvel Avengers: Kampf um die Erde**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

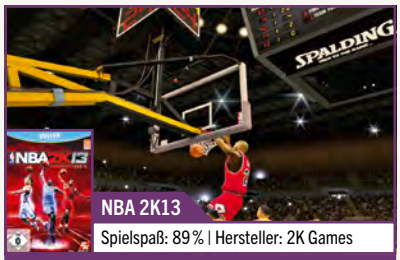


CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

- **007: Legends**
  Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision
- –
  –

SPORT

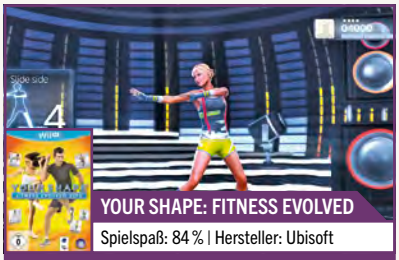


NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

- **Mario und Sonic: Sotschi 2014**
  Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

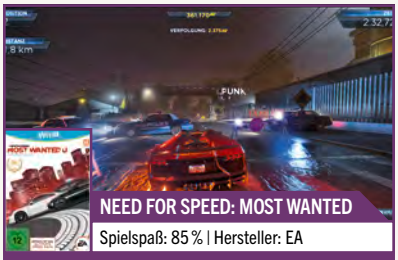


YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

- **Game & Wario**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendo Land**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 Race Stars: Powered Up Edition**
  Spielspaß: 65 % | Hersteller: Codemasters

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- –
  –

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Ein Affenzahn beim Schwierigkeitsgrad! *Tropical Freeze* wird euer ganzes Hüpfspieltalent fordern.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Bandai Namco

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

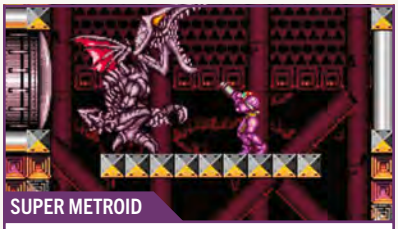
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

The Legend of the Mystical Ninja
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

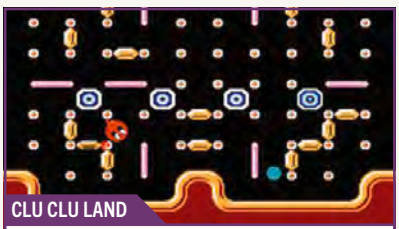
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

GESCHICKLICHKEIT



CLU CLU LAND

Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

Nettes Spielchen aus der NES-Ära, aber Games wie *Bubble Bobble* sind deutlich besser gealtert.

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN

MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Super Ghouls'n Ghosts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Einziger Wermutstropfen: kein Multiplayer-Modus! Wer damit leben kann, sollte unbedingt zugreifen.

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

SUPER MARIO BROS. 3

Wohl kein anderes Spiel hat das gute, alte NES dermaßen definiert wie *Super Mario Bros. 3*. Bis heute begeistert dieses grandiose Stück Softwarekunst. Geschätzte Spielspaßdauer: unendlich.

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Contra 3: The Alien Wars – in unseren Breitengraden auch als *Super Probotector* bekannt – ist so ein richtiges Actionspiel für ganze Kerle: Hier gibt es Männerschweiß, Alienschleim, Waffenöl!

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

The Lost Levels, eigentlich das echte *Super Mario Bros. 2*, war Nintendo beim Release 1986 zu schwierig für den europäischen Markt.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Und noch ein absolutes Kultspiel aus der SNES-Ära der frühen 90er-Jahre: *Mystical Ninja* ist ein herrlich absurdes Teil.

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 2: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

-
-

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick.

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

UNEPIC

Wer hier nicht schmunzeln muss, ist entweder humoramputiert oder hat in seiner Jugend so einige gesellige AD&D/DSA-Abende verpasst!

DR. LUIGI

Wir wetten, dass ihr euch diesen Screenshot nicht angucken könnt, ohne spontan die *Dr.-Mario*-Melodie pfeifen zu müssen.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

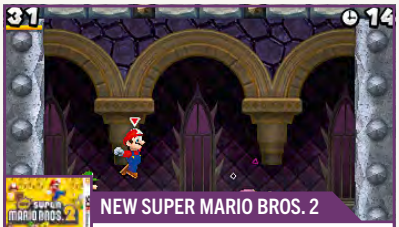
PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



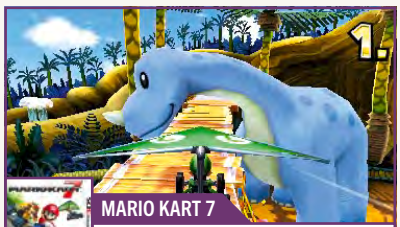
NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

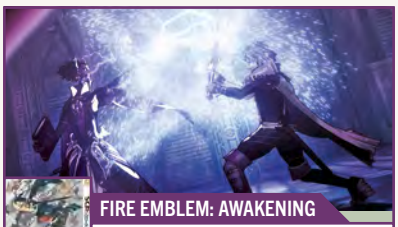
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGER GREIFT AN!

Uff … ganz ehrlich, selbst als beinharter *Inazuma*- und Rollenspiel-Fan brüllt man allmählich um bessere Grafik. Der 3DS kann mehr!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Bandai Namco

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

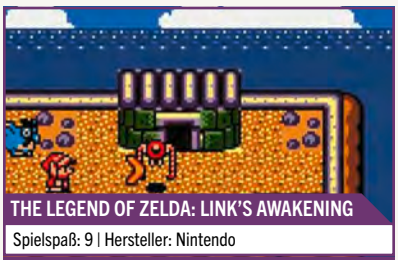
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

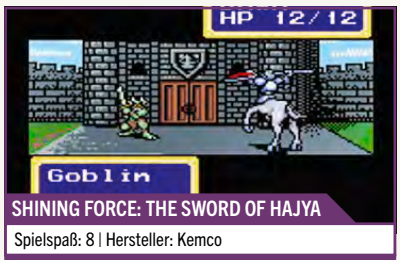
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT

TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

SUPER MARIO BROS. 3

Und nochmal *Super Marios Bros. 3*! Den Genre-Evergreen gibt es nämlich nicht nur für die Wii U, sondern auch für die Virtual Console eures 3DS. Richtig viel Spaß machen beide.

CASTLEVANIA 2: SIMON'S QUEST

Auch hier habt ihr die Wahl, auf welchem Nintendo-System ihr euch auf Simons Queste begeben wollt. Erwartet von der NES-Grafik aber keine Wunderdinge – das Spiel ist ein grober Klassiker.

NINJA GAIDEN 3: THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Ninja Gaiden 3 sei nur frustresistenten/zahnlosen Spielern ans Herz gelegt – die Endlos-Gegner werden euch in den 3DS beißen lassen wollen!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 2: Simon's Quest
Test (03/14): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Bandai

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Mit einem fabelhaften Start katapultiert sich Nintendos Star-Affe an die Spitze der Verkaufscharts.
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
4		**Wii PARTY U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 68%
5		**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%
6		**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
7		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8		**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
9		**DISNEY INFINITY** Entwickler: Avalanche Software Hersteller: Disney Interactive Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 78%
10		**LEGO CITY: UNDERCOVER** Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%

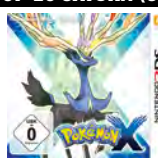
TOP 10 LESER (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Marios Dominanz wird diesen Monat von Donkey Kong durchbrochen. Ob das lange so bleibt?
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
4		**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
5		**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6		**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
7		**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
8		**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
9		**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%
10		**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Auch dieses Mal schwingen wir uns am liebsten mit Donkey Kong durch den Dschungel.
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
4		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5		**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
6		**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
7		**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
8		**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
9		**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
10		**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94% Im Februar haben die Pokémon das Rennen an den Ladentheken gemacht.
2		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
5		**LUIGIS MANSION 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
6		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7		**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90%
8		**MARIO PARTY: ISLAND TOUR** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
9		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10		**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D** Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94% Von Nintendos Pokémon bekommen unsere Leser einfach nicht genug.
2		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4		**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
5		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
6		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
7		**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9		**MARIO PARTY: ISLAND TOUR** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/14 Spielspaß: 72%
10		**INAZUMA ELEVEN 3: TEAM OGER GREIFT AN!** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 78%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 1/12 Spielspaß: 94% Vor lauter Vorfreude auf *Mario Kart 8* drehen wir unsere Runden im Vorgänger.
2		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
3		**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
4		**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler:Arzest Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6		**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
7		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8		**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
9		**SENRAN KAGURA BURST** Entwickler: Tamsoft Hersteller: Pqube Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 83%
10		**FIRE EMBLEM: AWAKENING** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Das Spiel ist nur in englischer Sprache verfügbar. Da viel mit Slang und so manchem Wortspiel gearbeitet wird, müsst ihr hier relativ fit drauf sein.

Woran hier gearbeitet wird, kann man schon gut erkennen: Der orange Block wird eine Axt. Am Ende taucht ihr das Teil zum Abkühlen noch ins Wasserbad.

WEAPON SHOP DE OMASSE

3DS Die andere Seite der Ladentheke: Mit Schmiedehammer und Härtebecken an die Macht!

Es sind die unbesungenen Helden des altgedienten Rollenspielgenres, ohne die die Hauptfiguren des Titels schon frühzeitig einpacken und nach Hause gehen könnten. Die Rede ist von den unzähligen Händlern, Schmieden und sonstigen Dienstleistern in RPGs, welche eifrig dafür sorgen, dass ihr den nächstgelegenen Dungeon gut ausgerüstet mit besseren Waffen und Heiltränken erobern könnt. *Weapon Shop de Omasse* gibt euch jetzt die Möglichkeit, selber Hand an das Schmiedewerkzeug zu legen, damit ihr am eigenen Leibe erfahrt, wie schwer es sein kann, so einen Laden zu führen und gleichzeitig sein Sortiment zu pflegen.

Hämmern im Rhythmus

Bereits im auf 8-Bit-Videospiel gemachten Intro wird deutlich, dass *Weapon Shop de Omasse* mit viel Augenzwinkern und Humor arbeitet. Abenteurer tragen solch amüsante Namen wie NPC 1 und äußern im Verhandlungsgespräch mit euch, dass ihr der Waffe doch bitte extrahohe ATK-Werte verpasst. Der Schmiedeprozess selbst ist wie ein Musik-Rhythmusspiel aufgebaut. Mehrmals pro Song, die leider etwas generisch ausgefallen sind, wird euch ein Takt vorgegeben, den ihr mit dem Stylus nachspielen müsst. Nach und nach nimmt so der glühende Haufen Stahl vor eurer Nase Form an und wird schließlich zur gewünschten Waffe. Je besser eure Performance, desto stärker und robuster das Endergebnis. Schickt ihr eure Helden mit minderwertiger Ware ins Gefecht, dürft ihr euch über eine Niederlage nicht wundern.

Ein repetitiver Job

Schmieden ist harte Arbeit und auch *Weapon Shop de Omasse* nimmt stellenweise solche Züge an. Das liegt vor allem an der großen englischen Textmenge, die mit Internet-Jargon und ausländischen Dialekten mehr erfordert als nur Fremdsprachen-Grundkenntisse. Gerade noch seid ihr am Überlegen, welche Materialen ihr einkaufen und welche Waffe blank gebonert werden soll, schon klingelt der nächste Kunde an der Tür und labert euch die Ohren voll. Über den Nachrichtenservice Grindcast könnt ihr den Fortschritt der Helden in Twitter-Form live mitverfolgen. Doch auch hier erwartet euch eine Menge Text zum Lesen. Somit zieht *Weapon Shop de Omasse* seinen Reiz vornehmlich aus der netten Idee und dem ironischen Humor, die Spielmechaniken selbst sind eher nur für den kleinen Zock zwischendurch geeignet.

Marco Cabibbo

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Level 5
Termin:	20. Februar 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Jeder Held hat eigene Präferenzen, was die Waffe seiner Wahl angeht. Den beiden Mädels hier drückt ihr lieber Dolche und Kunai in die zarten Hände.

Weapon Shop de Omasse erfordert viel Herumgewusel in den Menüs. Alle Waffen, die ihr anfertigt, können umfangreich verbessert und aufgelevelt werden.

STEEL DIVER: SUB WARS

3DS Freizeit-Meeresbewohner aufgepasst: Auf dem 3DS geht es ab in unerforschte Tiefen.

Steel Diver war ein nettes kleines U-Boot-Action-Spielchen, welches zum Start des 3DS erschien. Eure Aufgabe darin war es, in 2D-Ansicht und in gemächlichem Tempo allerlei simple Unterwasser-Missionen zu bestehen, etwa feindliche Schiffe mit Torpedos zu besiegen oder Hindernisparcours zu absolvieren. Der Nachfolger *Steel Diver: Sub Wars*, der exklusiv für den eShop des 3DS erscheint, unterscheidet sich in dieser Hinsicht nicht einmal allzu drastisch vom ersten Teil – nun schippert ihr jedoch in 3D und in Ego-Ansicht am Meeresboden entlang.

Kostenlos abtauchen

Mit *Sub Wars* wagt Nintendo zudem den ersten Schritt in die unerforschten Free2Play-Gewässer. Heißt im Klartext: Der Download des Spiels ist gratis, die Möglichkeiten dessen, was ihr tun könnt, ist jedoch begrenzt. Ihr habt Zugriff auf zwei Singleplayer-Missionen sowie ein U-Boot und könnt den Online-Mehrspielermodus uneingeschränkt spielen. Legt ihr zehn Euro hin, erhaltet ihr die Premium-Version des Titels. Hierin enthalten sind fünf zusätzliche Einzelspieler-Missionen sowie 18 Untersee-Gefährte, aus denen ihr wählen könnt. Zudem schaltet ihr in der Premium-Version einen Shop frei, in dem ihr zusätzliche U-Boote für jeweils einen Euro erstehen könnt. Es ist damit zu rechnen, dass dieser Shop in Zukunft noch durch weitere Inhalte vergrößert wird. Was Nintendo im Gegensatz zu vielen anderen Free2Play-Anbietern richtig macht, ist die Tatsache, dass ihr durch die Bezahl-Variante keine signifikanten Vorteile gegenüber Gratis-Spielern erhaltet: Im Multiplayer könnt ihr zwar mit euren unterschiedlichen Booten protzen, spielerischen Einfluss hat das aber abseits von geringfügig unterschiedlichen Status-Werten keinen.

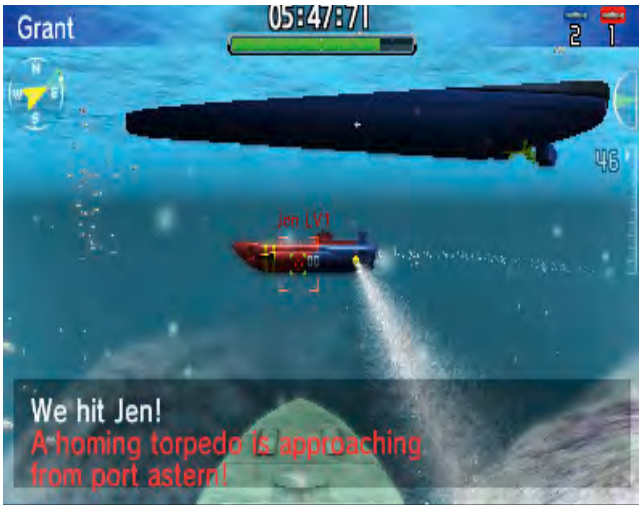
Spielspaß-Flaute unter See

Leider erweist sich das Spiel hinter dem fairen Geschäftsmodell als wenig spannend. Die Einzelspieler-Missionen beschränken sich auf simple Aufgaben à la „zerstöre so und so viele feindliche U-Boote“ oder „schwimme durch diese Anzahl an Ringen“. Spätestens nach ein, zwei Stunden ist hier die Luft raus. Im Mehrspieler-Part stellt ihr euch feindlichen Kapitänen aus aller Welt und versucht ihnen durch gelungene Angriffe Lebensenergie abzuziehen. Da sich die Schiffe allerdings sehr langsam bewegen und es abseits des klassischen Deathmatch keine anderen Spielmodi gibt, wird man aber auch hier nur kurze Zeit unterhalten. Ein wenig Langzeitmotivation ergibt sich durch nach fleißigem Spielen freischaltbare Gegenstände, welche die Werte eures Boots in geringem Ausmaß beeinflussen. Die Steuerung eurer U-Boote ist übrigens sowohl im Single- als auch im Multiplayer die gleiche und lässt euch die Wahl, ob ihr klassisch mit Knöpfen und Schiebepad herumdüsen oder mittels virtueller Regler und Buttons auf dem Touchscreen navigieren wollt. Beides funktioniert, wir bevorzugen aber die direkte und etwas präzisere Kontrollmethode. Grafisch ist *Steel Diver: Sub Wars* übrigens ziemlich enttäuschend: Statt einer schön anzusehenden Unterwasserwelt erwarten euch extrem verwaschene Texturen und eine geringe Weitsicht. Hier, wie auch generell, hätten wir uns etwas mehr erwartet. **Lukas Schmid**

Der Online-Mehrspielerpart gegen U-Boot-Kapitäne aus aller Welt steht euch offen, ganz egal ob ihr die normale oder die Premium-Version des Spiels kauft.

Genre:	Action
Entwickler:	Nintendo
Termin:	14. Februar 2014
Preis:	9,99 Euro (Premium-Version)
WERTUNG	6

Grafisch überzeugt *Steel Diver: Sub Wars* leider nicht. Nicht nur wirken die Schiffe und die Umgebung verwaschen, sondern ihr könnt auch nur wenige Meter weit sehen.



Bezüglich der Steuerung steht euch frei, wie ihr vorgehen wollt. Ihr könnt entweder ganz klassisch mit Knöpfen arbeiten oder die Regler auf dem Touchscreen nutzen.

Die Kämpfe gegen Bosse sehen recht beeindruckend aus. Ihr Angriffsmuster ist aber meist sehr leicht zu verstehen und die Gefechte somit ziemlich einfach.

Weicht ihr vom vorgegebenen Pfad ab, gelangt ihr oftmals in geheime Höhlen, in denen ihr praktische Items findet. Erkundungswillige Spieler wird's freuen!

AETERNOBLADE

3DS Der Prinz von Persien kann Pause machen: In *AeternoBlade* manipuliert Protagonistin Freya die Zeit, um für die Zerstörung ihres Heimatdorfes Vergeltung zu suchen.

Wäre das Gameplay von *Metroid* und *Castlevania* ein schützbares Patent, die Erfinder wären inzwischen steinreich. *AeternoBlade* ist das neueste Abenteuer, welches seine Inspiration offen vor sich herträgt. Soll heißen: Ihr springt und kämpft euch durch ein weit verzweigtes Netz an Räumen und Gängen, besiegt Gegner, sammelt Items und erhaltet Fähigkeiten, mit denen ihr an Orten weiterkommt, die beim ersten Besuch unpassierbar schienen. So weit, so bekannt. Doch die Umsetzung des bewährten Spielprinzips gelingt *AeternoBlade* gar nicht mal so schlecht.

Eine Woche mehr Zeit

Bevor wir uns den Details des Gameplays widmen, ein paar Worte zur Story: Ihr spielt die junge Kämpfernatur Freya, die schon in den ersten Spielminuten das Zeitliche segnet. Auf ihrer Mission, die Zerstörung ihres Heimatdorfes zu rächen, hat sie dem Oberfiesling Beladim nichts entgegenzusetzen. Mithilfe eines magischen Schwertes – dem titelgebenden AeternoBlade – gelingt es ihr jedoch, sieben Tage in die Vergangenheit zu reisen und ein weiteres Mal ihr Glück zu versuchen. Diese Zeitreise-Story ist von der Prämisse her nicht uninteressant, erweist sich aber aufgrund einiger hanebüchener Storytwists und der staubtrockenen Präsentation, die großteils auf Standbilder setzt, nur als leidlich motivierend. Immerhin ermöglicht sie jedoch, das Zeitreise-Feature ins Gameplay zu implementieren – und dieses erweist sich als herausstechendstes Merkmal des Titels.

Sandige Referenzen

Per Tasten- bzw. Touchscreen-Druck habt ihr Zugriff auf verschiedene Zeitmanipulationen, die ihr im Verlauf des Abenteuers freischaltet. So könnt ihr etwa das Geschehen zurückdrehen, wenn ihr in eine tödliche Falle getappt seid, oder die Zeit unabhängig von der Protagonistin ablaufen lassen – *Prince of Persia: The Sands of Time lässt* grüßen! Eure Manipulationskräfte kommen auch in simplen Rätseln zum Einsatz. So müsst ihr etwa einen Schalter drücken, um eine Plattform nach unten zu bewegen, und dann die Zeit zurückdrehen, um mit der Plattform wieder nach oben fahren zu können. Auch in den Kämpfen gegen normale Feinde und teilweise riesige Bosse ist der Einsatz eurer Fähigkeiten Pflicht. Einigen gegnerischen Attacken könnt ihr sogar nur auf diese Weise ausweichen. Das Kampfsystem selbst erweist sich als grundsolide. Während ihr zu Beginn auf einen einzigen Angriff beschränkt seid, schaltet ihr nach und nach durch eingesammelte Orbs immer mächtigere Combos sowie durchschlagskräftige magische Attacken frei. Mit denselben Orbs könnt ihr zudem eure Werte wie Energie, Magie und Angriffskraft aufwerten. Zudem rüstet ihr euch mit aufgesammelten Items aus, die euch noch einen zusätzlichen Status-Boost verleihen. Diese simplen Rollenspiel-Elemente stehen dem Spiel gut zu Gesicht. Unterm Strich erweist sich *AeternoBlade* als ein gutes und abwechslungsreiches Metroidvania-Abenteuer mit einigen Gameplay-Makeln und schwacher Story, das Genre-Fans eine Weile unterhält.

Lukas Schmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Corecell Technology
Termin:	27. Februar 2014
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	7

AeternoBlade verfügt über einige Rollenspiel-Elemente wie verbesserbare Werte. Das eigentliche Gameplay ist aber sehr actionlastig und im Grunde simpel.

Die Levels sind relativ abwechslungsreich gestaltet und führen euch unter anderem in Höhlen und Wälder. Die Cartoon-Grafik sieht zudem ziemlich hübsch aus.

Um in den Levels voranzukommen, müsst ihr die Fähigkeiten der drei Protagonisten Zia, Esteban und Tao kombinieren, etwa bei Schalterrätseln wie diesem hier.

DIE GEHEIMNISVOLLEN STÄDTE DES GOLDES

3DS Die 90er-Jahre-Serie wird neben einer neuen Show auch als Spiel wiederbelebt.

Erinnert ihr euch noch an die Fernsehserie *Die geheimnisvollen Städte des Goldes*, welche in den Frühen 90er-Jahren über die Bildschirme flimmerte? Wir uns auch nicht, aber im Rahmen des anstehenden Serien-Revivals bekommen wir auch eine Spiele-Umsetzung spendiert. Bei der 3DS-Version handelt es sich im Großen und Ganzen um dasselbe Spiel, welches schon im Dezember für den eShop der Wii U erschienen ist. In Gestalt der drei Protagonisten Zia, Esteban und Tao schleicht und rätselt ihr euch durch abwechslungsreiche Umgebungen wie Maya-Tempel und düstere Felsgrotten. Die Aufgaben, denen ihr euch stellen müsst, sind dabei recht simpel und umfassen das übliche Spektrum von Schiebe- und Schalterrätseln, kleinen Denkaufgaben und Passagen, in denen ihr unbemerkt an Feinden vorbeikommen müsst. Abwechslung bringen die verschiedenen Fähigkeiten der Figuren ins Spiel: So gelangt die zierliche Tao etwa an für die anderen unerreichbare Orte. Für Kinder passt's, ältere Spieler fühlen sich unterfordert. **Lukas Schmid**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Ynnis Interactive
Termin:	27. Februar 2014
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6

RENEGADE

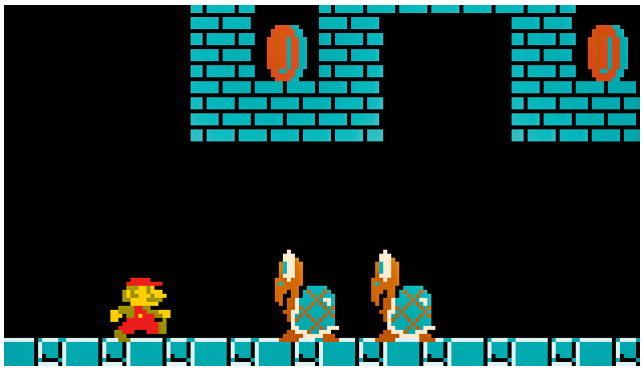
3DS Papa macht nicht immer alles besser: Der große Hit gelang mit *Renegade* noch nicht, wohl aber eine Menge Vorarbeit.

Auf den Namen *Renegade* hörte, schon lange vor dem sehr guten Ego-Shooter im *Command & Conquer*-Universum, der geistige Vorgänger des Prügel-Hits *Double Dragon*. Gut ein Jahr, bevor das groß gefeierte Beat 'em Up Konsolen und Spielhallen zertrümmerte, versuchte sich Hersteller Technos Japan 1987 an einem ähnlichen Konzept. Vieles davon floss später in *Double Dragon ein*. Auch in *Renegade* müsst ihr eure Freundin vor Gangstern retten und jeden einzelnen davon nach Strich und Faden vermöbeln. Um euch effektiv wehren zu können, hat Technos hier eine nette Funktion eingebaut. Wenn ihr nach rechts schaut, setzt ihr mit A eure Fäuste ein, B hingegen lässt einen Tritt nach hinten schnellen. Recht schnell macht sich jedoch der fehlende Feinschliff aufgrund mangelnder Erfahrung bemerkbar. Schläge als Combo aneinanderzureihen funktioniert hier weitaus weniger intuitiv als in vergleichbaren Titeln. Spielt nach Möglichkeit das bessere Arcade-Original und lasst diesen Port links liegen. **Marco Cabibbo**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Technos
Termin:	20. Februar 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	5

Kicks in der Luft oder das Bearbeiten von am Boden liegenden Gegnern: All das ist in *Renegade* möglich. In vielerlei Hinsicht prägte der Titel das Genre.

Erst werden auf dem Parkplatz die Punks vermöbelt, danach fahrt ihr mit einem geklauten Bike dem Rest der Gang hinterher. Radikale Gesetzesüberschreitungen.



Schon damals lag Mario mit der Koopa-Bande im Clinch. Dank der Power des Game Boy Color konnten Spieler das Abenteuer erstmals in Farbe genießen!

Heute ist es kaum nachvollziehbar, aber für Nintendo-Spieler war das damals das Höchste der Grafikgefühle für die Westentasche. Schön bunt war's auf jeden Fall.

SUPER MARIO BROS. DELUXE

3DS Das allererste Mario-Abenteuer in der ultimativen Deluxe-Version – endlich für 3DS!

Was Mario in *New Super Mario Bros. 2* gemacht hat, konnte er schon anno 1985 auf dem Nintendo Entertainment System. In *Super Mario Bros.* turnte der Klempner durch zweidimensionale Welten und machte sich auf, Prinzessin Peach zu retten. Das steuerte sich damals zwar nicht ganz so präzise wie im aktuellsten Ableger der Serie auf dem 3DS, doch grundsätzlich hat sich gar nicht so viel geändert. Interessanterweise gab es bereits damals einen Zweispielermodus. Wenn man mit Mario das Zeitliche segnete, griff Spieler zwei in Gestalt von Luigi ein und versuchte den Level zu meistern. Einen simultanen Mehrspielermodus gab es damals jedoch technisch bedingt nicht. Die *Deluxe*-Version beruht auf der Game-Boy-Color-Fassung des Spiels. Diese ist grafisch gegenüber der NES-Ausgabe leicht aufpoliert und glänzt mit knackigeren Farben und kleinen Schmankerln wie animierter Lava. Dazu fanden acht Welten aus *Super Marios Bros. The Lost Levels* ihren Weg in das Spiel. Durchaus ein kleiner Geheimtipp für Fans!

Sebastian Zelada

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	27. Februar 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	8

WARIO'S WOODS

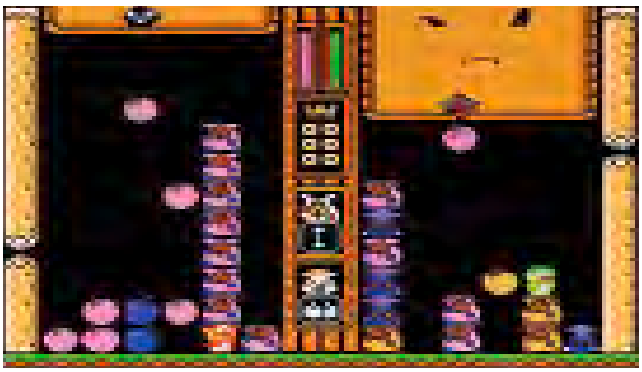
Wii U In dunklen Wäldern hört euch niemand rätseln. Irgendwo in der Ferne lacht Wario.

Denksportalarm für die Virtual Console! Der NES-Klassiker *Wario's Woods* schickt sich an, eure grauen Zellen auf die Probe zu stellen! Der ewig mies gelaunte Fiesling spielt jedoch eine eher untergeordnete Rolle in diesem Spiel. Star ist hier der kleine Pilzkopf Toad, der in Warios Wäldern herabfallende Monster stapelt und via Bombenzündungen sprengt. Ziel ist es, alle Objekte vom Bildschirm zu tilgen und darüber in die nächste Runde vorzurücken. Klingt einfach, erfordert aber in den höheren Levels einiges an Geschick und Vorausplanung. Wem das Monstergeschubse gegen den Computer zu eintönig wird, der kann auch gegen einen menschlichen Gegenspieler antreten. Besonders knifflig wird es immer dann, wenn Wario euch mit zusätzlich herabfallenden Monstern unter Druck setzt. Auf der anderen Seite gibt es zum Ausgleich aber auch Verschnaufpausen von der netten Birdo, die euch mit zusätzlichen Bomben unter die Arme greift. Alles in allem eine runde Sache, aber sicher auch kein Meilenstein des Genres!

Sebastian Zelada

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	27. Februar 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	7

Sind die Level zu Beginn nicht mehr als eine leichte Fingerübung, zieht der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels merklich an und fordert euch immer mehr.

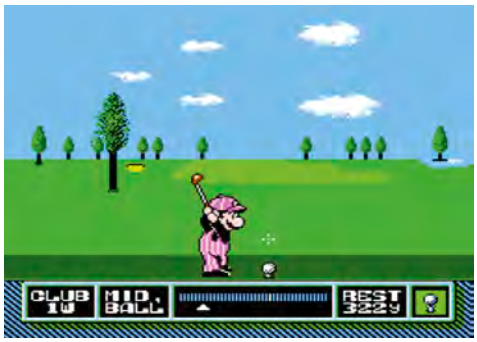


Zum guten Ton bei Knobelspielen gehört seit jeher auch ein Zweispielermodus. In *Wario's Woods* ist er selbstverständlich auch mit an Bord!

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Wii U Das Multitalent Mario in einem seiner ersten Auftritte als Sportheld. Der Zahn der Zeit hat an dieser Golf-Tour gnadenlos genagt.

Mit der Nostalgie von Zockern ist das so eine Sache. Sie lässt einen bei einstmals heißgeliebten Titeln über eklatante Schwächen und überholte Spielelemente hinwegsehen, die man einem modernen Spiel gnadenlos ankreiden würde. So gesehen kann man als alter Zocker-Hase mit *NES Open Tournament Golf* durchaus noch Spaß haben. Realistisch betrachtet hat die Sport-Simulation heutzutage aber nichts mehr zu bieten. Der Umfang ist mit nur einer Handvoll von Kursen stark begrenzt, die Einstellungsmöglichkeiten bezüglich Schlagkraft, Schussweite und der Auswahl des Schlägers sind simpel und das Gameplay selbst bietet abseits des Grundlegenden keinerlei Abwechslung: einmal drücken zum Ausholen, noch einmal drücken zum Schlagwinkel bestimmen, ein weiteres Mal zum Abschlagen. Grafisch kann man von einem NES-Titel natürlich auch keine Wunder erwarten. Auf der sehr kleinen und wenig detailreichen Übersichtskarte ist es aber sehr schwer, seine Schläge genau zu planen. Immerhin: Die Präsentation mitsamt Gastauftritt von Prinzessin Peach und hübschen Standbildern hat auch heute noch Charme. **Lukas Schmid**



Drückt ihr einmal den A-Knopf, holt Mario aus. Noch zweimal gedrückt und ihr bestimmt Winkel und die Kraft des Schlags.

Auf den Karten der einzelnen Kurse könnt ihr den folgenden Schlag planen. An der Übersicht hapert es aber.

Genre:	Simulation
Entwickler:	Nintendo
Termin:	26. Monat 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	4

RETRO CITY RAMPAGE: DX

3DS Die Hommage an frühe Videospiele macht vor keinem modernen System Halt. Jetzt ist der Nintendo 3DS an der Reihe.

Gut ein Jahr ist es her, seit *Retro City Rampage* der Download-Sektion der Wii einen Gute-Nacht-Kuss verpasste und auch die DLC-Sparte der Konsole in den Ruhestand verabschiedete. Das Spiel galt als letzter großer Titel, den man für bare Münze herunterladen konnte, bevor die Wii U ins Licht rückte. Bevor die jetzt ebenfalls noch ihre Umsetzung erhält, kommt zuerst der 3DS an die Reihe und darf sich zusätzlich noch über die DX-Version freuen. Die enthält alle Updates und Verbesserungen, welche im Verlauf des letzten Jahres herausgekommen sind. Dazu gehört auch ein angepasster Schwierigkeitsgrad, der es euch nun leichter macht, ohne Blessuren durch die Stadt voller Anekdoten zu kommen. Manchmal ein wenig zu leicht, lebt *Retro City Rampage* doch auch von seiner Herausforderung, die gleichzeitig als Kniefall vor Oldschool-Titeln zu werten ist. Den großartigen Humor hingegen haben die Entwickler zum Glück nicht entschärft. Nach wie vor ist die klar auf *Grand Theft Auto 1* getrimmte Großstadt voller Anspielungen und Querverweise auf viele Serien und Titel der 80er- wie 90er-Jahre. Nur ältere Kaliber werden Pixelscherze, die auf *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Ironsword* oder *Mega Man* abzielen, auf Anhieb oder bei genauerem Hinsehen erkennen, was ihnen ein Schmunzeln entlocken wird. Fehlt euch dieses Hintergrundwissen, bleibt immer noch ein spaßiger Action-Cocktail mit netter Aufmachung übrig. Vom Gesamtpaket her ist es die insgesamt beste Version des Spiels. **Marco Cabibbo**

Ihr habt mal wieder das Verlangen, mit einem Raketenwerfer wild um euch zu ballern? *Retro City Rampage* hilft aus!

Die Anspielungen gehen teils so weit, dass Logos und Schriftzüge fast wie eine direkte Kopie anmuten.

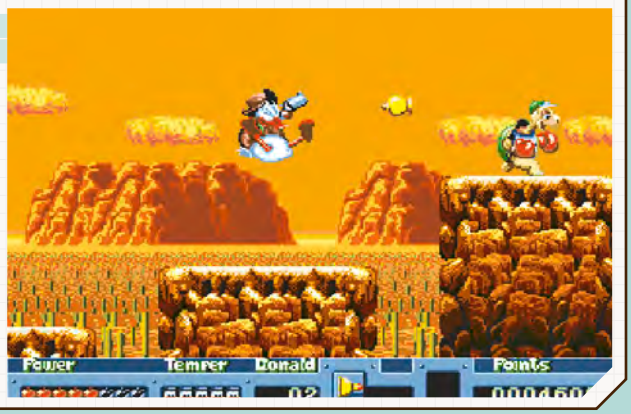
Genre:	Action
Entwickler:	Vblank Entertainment
Termin:	26. Monat 2014
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

RETRO-HÜPFER FÜR DAS SEGA MEGA DRIVE

Längst vergessen, aber nach wie vor gut: Wir rufen uns gemeinsam mit euch vier Jump&Run-Highlights der Sega-Mega-Drive-Ära in Erinnerung.

Man mag es heutzutage kaum glauben, aber Anfang der 90er-Jahre befanden sich Nintendo und Sega mittendrin im Konsolen-Krieg. Wo auf der Wii U Mario und Sonic gemeinschaftlich bei den Olympischen Spielen antreten, ging es auf SNES und Sega Mega Drive darum, den jeweils anderen Konzern mit den eigenen Spielen auszustechen. Vor allem Jump & Runs standen hoch im Kurs. Wir wollen Sonic und Co. heute jedoch einmal außen vor lassen und werfen einen Blick auf die weniger beachteten, aber nichtsdestotrotz wirklich guten konsolenexklusiven Hüpf-Abenteuer auf dem Sega Mega Drive, die auch heute noch unterhalten. Habt ihr eines davon selbst gespielt?

Lukas Schmid



QUACKSHOT

Erschienen: 1991
Virtual Console: Nein

Mickey Mouse: Castle of Illusions kam mit dem Remake für PS3 und Xbox 360 und der Fortsetzung für den Nintendo 3DS schon einiges an Aufmerksamkeit zu. Zu schade, dass nicht dasselbe für das Mega-Drive-Abenteuer des Disney-Erpels Donald Duck gilt. In bester Indiana-Jones-Manier reist das Federvieh durch exotische Levels, darunter ein Vampirschloss, ein verfluchtes Wikingerschiff und ein Maya-Tempel. Die Reihenfolge, in der ihr die Levels absolviert, steht euch großteils frei. Oftmals müsst ihr in bereits absolvierte Gebiete zurückkehren, um zum Beispiel eine versperrte Tür mittels eines Gegenstands zu öffnen, den ihr beim ersten Besuch noch nicht dabeihattet. Für damalige Verhältnisse revolutionär: ein Schnellreise-System, mit dem ihr zu Checkpoints in den Levels gelangt. Das Hüpf-Gameplay ist ebenso simpel wie gelungen und wird durch die Fähigkeit ergänzt, mittels Pömpeln, Kaugummiblasen und einer Popcorn-Pistole gegen Feinde vorzugehen.

RISTAR

Erschienen: 1995
Virtual Console: Ja (Wii)

Entwickelt vom selben Team, das auch hinter den ursprünglichen *Sonic*-Spielen steckte, bot *Ristar* alle Zutaten, um der Beginn einer erfolgreichen Reihe zu sein: einen sympathischen Helden, abwechslungsreiche, bunte Levels und eine präzise Steuerung. Da der Titel jedoch sehr spät im Lebenszyklus des Sega Mega Drive erschien, waren die Verkaufszahlen bescheiden und es blieb für Protagonist Ristar bei einem Ausflug. Im Gegensatz zum blauen Igel Sonic bewegt sich Ristar sehr gemächlich durch die Levels. Seine besondere Fähigkeit: Mittels seiner dehnbaren Arme kann er Gegner an sich heranziehen und ihnen eine Kopfnuss verpassen und sich an allerlei Ranken, Ästen und Stangen schwingen. Damit gelangt er auch zu auf den ersten Blick unerreichbar erscheinenden Bereichen. Am Ende jeder Welt muss sich Ristar einem mächtigen Boss stellen. Auch hier ist die Beherrschung seiner Fähigkeiten Pflicht, denn durch bloße Sprünge auf den Kopf kann der Sternen-Held keinen Schaden zufügen. In *Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed* hat Protagonist Ristar übrigens einen Gastauftritt: Er schwingt für die Fahrer auf der Strecke die Runden-Fahne.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Erschienen: 1993
Virtual Console: Nein

Mit *Rocket Knight Adventures* erwartet euch der actionlastigste Titel auf diesen Seiten. Der Protagonist, ein schwer bewaffnetes Opossum, hört auf den klingenden Namen Sparkster und macht sich auf, um die entführte Prinzessin seines Heimatlandes zu retten. Dazu rennt und hüpft er durch von Gegnern geflutete Levels und schießt und schlägt auf alles, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Wie in klassischen Action-Titeln muss er stets eine bestimmte Anzahl an Feinden besiegen, bevor er in den nächsten Abschnitt vordringen kann. Als besondere Fähigkeiten verfügt Sparkster über einen Super-Sprung, den er per Knopfdruck auflädt. Zudem kann er mit seinem praktischen Schwanz an Ästen und Stangen entlanggleiten. *Rocket Knight Adventures* bekam ein Jahr nach dem Release eine Fortsetzung spendiert, die aber nicht ganz an die Qualität des Erstlings heranreichte. Ein dritter Teil, der 2010 für die Download-Dienste von Playstation 3 und Xbox 360 erschien, verkaufte sich mehr schlecht als recht und schaffte es nicht, das Interesse an der Serie wiederzubeleben. Zu Unrecht, denn wie schon der Ur-Titel bot das Download-Spiel sehr unterhaltsame Hüpf- und Action-Kost.

ROLO TO THE RESCUE

Erschienen: 1992
Virtual Console: Nein

Mit *Rolo to the Rescue* erwartet euch das putzigste Jump & Run auf diesen Seiten. Frisch den Fängen eines fiesen Zirkusdirektors entflohen, macht ihr euch als Elefant Rolo auf, allerlei eingesperrte Tiere zu befreien. Dazu hüpft ihr Gegnern auf den Kopf, sammelt die Schlüssel ein, welche sie bei sich tragen, und befreit Rolos Freunde aus ihren Käfigen. Habt ihr alle Tiere eines Abschnitts gefunden, ist der Level beendet. Einmal befreit, hüpfen Hase, Biber und Co. hinter euch her. Zudem könnt ihr auch direkt die Kontrolle über die animalischen Begleiter übernehmen. Dann könnt ihr zum Beispiel als Hase besonders hoch springen oder als Eichhörnchen an Bäumen und Mauern herumklettern. Nur wenn ihr die Fähigkeiten geschickt einsetzt, könnt ihr die Levels meistern. Übrigens solltet ihr euch von der zuckersüßen Grafik nicht täuschen lassen: Das Spiel ist besonders in den späteren Abschnitten richtig schwer, was nicht zuletzt an der etwas schwammigen Steuerung liegt. Nichtsdestoweniger ist *Role to the Rescue* ein gelungener Retro-Spaß.

DONKEY KONG COUNTRY 2 + 3

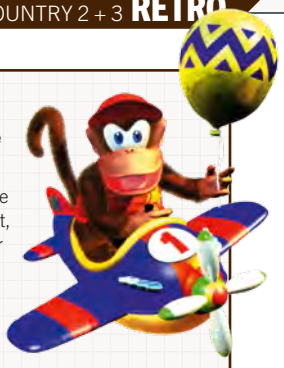
Die Affen sind zurück! Mit *Donkey Kong Country* wurde der Grundstein für eine echte Legende gelegt. Wie krönt man das? Mit zwei nicht minder hochwertigen Fortsetzungen.

Über acht Millionen verkaufte Exemplare, weltweite Top-Wertungen und ein Quantensprung bei der technischen Gestaltung des Spiels, der nachhaltig sehr einflussreich für die Industrie war: Die Neuauflage von Nintendos erstem Helden, der das Unternehmen endgültig in die Richtung der elektronischen Unterhaltungsbranche lenkte, erwies sich auf ganzer Linie als voller Erfolg. Sowohl für Big N als auch die Entwickler beim englischen Studio Rare war recht schnell klar, dass dies kein einmaliger Erfolg bleiben darf. Innerhalb

In der Geisterbahn gilt es Plus-Fässer einzusammeln, um den Countdown zu erhöhen. Ist der bei null angelangt, schnappt das Krokodilgespenst zu.

Hin und wieder stehen euch tierische Freunde wie Schlange Rattly zur Seite. Mit der sind gewisse Gegner und sehr hohe Sprünge kein Problem mehr.

RARE – DAMALS UND HEUTE



Viele Spieler wissen heute gar nicht mehr, dass Rare mal zu den absoluten Top-Entwicklern für Nintendos Konsolen gehörte und die Generation N64 entscheidend prägte. Leider liegen diese Zeiten schon lange zurück.

In unserem Special zu Nintendos aktueller Lage sind wir ja auf diverse Probleme eingegangen, mit denen der Konzern gegenwärtig zu kämpfen hat. Eines davon ist die eher mangelhafte Unterstützung von Drittherstellern, die sich lieber auf anderen Systemen austoben. Dies war allerdings nicht immer so: Vor gut zwei Dekaden stellten Nintendo und Rare (damals noch Rareware) noch ein famos zusammenarbeitendes Dreamteam dar. Nachdem sich Rare Anfang der 90er-Jahre aus dem Konsolengeschäft etwas zurückzog, um Vorbereitungen für den kommenden 16-Bit-Markt zu treffen, machten sie 1994 mit dem ersten *Donkey Kong Country* weltweit auf sich aufmerksam. Was danach folgte, waren die goldenen Jahre des Unternehmens. Vor allem das Nintendo 64 wurde mit einer Menge hochwertiger Titel gesegnet, darunter *Perfect Dark, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie, Jet Force Gemini* oder *Conker's Bad Fur Day*. Um die Jahrtausendwende herum sollte allerdings ein großer Wechsel geschehen: Im Jahr 2000 begann Microsoft damit, diverse Entwickler in sein Boot zu holen, um für den Start seiner ersten Xbox ausreichend gewappnet zu sein. 2002 verkaufte Nintendo, die zuvor 49 % der Anteile an Rare besaßen, seinen Part an Microsoft, die seinerseits schon den Rest für sich beansprucht hatten. Dies ist auch der Grund, warum diverse Spiele aus dem Rare-Portfolio bis heute nicht neu aufgelegt wurden, da viele Lizenzen entweder bei Big N oder bei Microsoft liegen. Groß genutzt hat es den Windows-Machern aus Redmond jedoch nicht. In den folgenden Jahren verließen viele Entwickler Rare, was gleichzeitig auch zur Abnahme der Qualität der hauseigenen Marken führte. Fortsetzungen zu *Conker, Banjo* oder auch *Perfect Dark* erreichten nie wieder die alte Klasse. Heute muss sich Rare damit begnügen, *Kinect Sports*-Titel zu entwickeln. Dass dies ehemaligen Mitarbeitern gehörig auf den Senkel geht, könnt ihr euch beim Youtube-Channel *Conker King* selbst anhören. Dort zocken frühere Rare-Entwickler, darunter auch Synchronsprecher Chris Seavor (Gruntilda, Peppy Hare, Slippy Toad) das erste *Conker's Bad Fur Day* auf dem Nintendo 64, plaudern über die alten Zeiten bei ihrem alten Arbeitgeber und genehmigen sich gleichzeitig ein oder zwei Drinks.

der nächsten zwei Jahre, 1995 und 1996, kamen somit gleich zwei Fortsetzungen auf den Markt, die selbst im langsam größer werdenden Schatten des N64 bewiesen, dass das Super Nintendo noch längst nicht abgeschrieben war. Was *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* und *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble* im Detail auszeichnete, beleuchten wir für euch auf diesen Seiten genauer.

Ein neuer Stern

Auf der Insel der Kongs herrscht wieder Friede, Freude, Bananenkuchen. Kapitän King K. Rool und seiner Kremling-Horde wurde in *Donkey Kong Country* tüchtig der Hintern versohlt und die gestohlenen Bananenvorräte sind sicher in der Höhle unter dem Baumhaus verstaut. Einer großen Party mit den gelben Vitaminbomben samt anschließendem Faulenzen steht also nix im Wege. Ein kleiner Moment der Unachtsamkeit kostet Donkey Kong dann aber seine Freiheit: King K. Rool ist zurück, verschleppt den Primaten auf sein fliegendes Schiff und macht sich mit ihm aus dem Staub. Die ideale Möglichkeit für Donkeys Kumpel Diddy Kong, ins Rampenlicht zu treten und eine Rettungsaktion zu starten. So viel zur Hintergrundgeschichte, die wie schon im ersten *Donkey Kong Country* eher als Aufhänger dient, um dem Spieler ein Leitmotiv und ein Minimum an Plot zu geben. Klar im Fokus der Entwickler lagen allerdings ganz andere Dinge, zu denen an erster Stelle der Ausbau der Stärken des Vorgängers zählte.

Da der ursprüngliche Star des Spiels aus vorhin erwähnten Gründen verhindert war, musste als zweiter spielbarer Charakter eine neue Figur her, die Diddy Kong zur Seite stand. Dadurch ergaben sich zugleich sofort einige Möglichkeiten für Rare, einige frische Elemente ins Spiel einzufügen. Von einigen Parametern mal abgesehen, steuerten sich Donkey und Diddy nämlich recht identisch. Am Ende dieses Schaffensprozesses kam Dixie Kong heraus, Diddys Freundin und spielerisch gesehen einer der besten Charaktere, die je im *Donkey Kong*-Universum entstanden sind. Mithilfe ihres blonden Pferdeschwanzes konntet ihr länger in der Luft schweben und so genauer beim gewünschten Punkt landen oder einzelne Passagen elegant überfliegen. Die lange Haarpracht ging allerdings mit einem nicht zu unterschätzenden Nachteil einher: Kisten oder Fässer ließen sich damit nicht so effizient tragen und werfen – Diddy konnte das um einiges besser. Ebenfalls neu dabei war die Huckepack-Funktion, sobald beide Kongs gemeinsam unterwegs waren. Fix den anderen Affen auf die Schultern genommen und hoch auf die zunächst unerreichbare Plattform geworfen – schon war der dort geheime Zugang zum Bonuslevel erfolgreich erreicht.

Quälende Suche

Diesen schwer auffindbaren Bonusräumen kam in *Donkey Kong Country 2* etwas mehr Bedeutung zu als noch im ersten Teil. Wer es innerhalb eines Zeitlimits schaffte, alle Gegner zu vernichten oder sämtliche Sterne einzusammeln, wurde mit einer Kremling-Münze belohnt. Befanden sich davon genügend auf dem Konto, ge-

Die erste Stage von *Diddy's Kong Quest* ist überaus gut gelungen. Die Sonne steigt auf, der Soundtrack nimmt Fahrt auf und ihr gewöhnt euch an die ersten Schritte.

Süße Versuchung: Bei all dem Honig, der zum Teil auch an der Kamera klebt, bleiben die Kongs gerne mal hängen. Blöd, wenn dann eine Zinger-Wespe vorbeikommt.

Einfach nur einsammeln ist nicht: Um an die begehrte DK-Münze zu kommen, müsst ihr diesem Krokodil mit dem Stahlfass von hinten eine verpassen.

Im dritten Teil dürft ihr euch frei auf der Weltkarte bewegen. Um Wasserfälle und Steinbarrieren zu überwinden, braucht ihr aber das passende Gefährt.

Wie, euch reichen die DK-Münzen noch nicht? Gut, dann ist die Suche nach 15 Bananenvögeln, die sich in diesen Höhlen verstecken, ideal für euch.

währte euch Piratenechse Klubba Zugang zur Lost World, einer Art Gegenstück zur Sternenwelt von *Super Mario World*. Ein Areal, das erst gegen Ende des Spiels relevant wurde, denn nur wenn sich alle im Spiel versteckten DK-Coins in eurem Geldbeutel befanden, kam es zum geheimen Showdown mit King K. Rool samt finalem Abspann. Kein einfaches Unterfangen, denn der Schwierigkeitsgrad von *Donkey Kong Country 2* ist arg erhöht worden. Die anspruchsvollen Sprung- und Flugpassagen drifteten jedoch nie in unfaire Dimensionen ab – hier ist Rare ein nahezu perfekter Spagat gelungen. Auch in allen anderen Sparten ließ die Fortsetzung den ersten Teil abgeschlagen hinter sich: Die Levels waren abwechslungsreicher und grafisch noch imposanter gestaltet, es gab mehr zu entdecken und der Soundtrack lud mit einer Menge toll komponierter Melodien zum Mitsummen ein. Bis heute zählt *Donkey Kong Country 2* daher unbestritten zu den besten Teilen des gesamten *Kong*-Franchises und ist auch bei Diskussionen über das beste Jump & Run auf dem SNES immer vorne mit dabei.

Neue Welt, neues Glück

Die 1996 erschienene Fortsetzung *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble* hatte es wahrlich nicht leicht, den beiden Vorgängern die Banane zu reichen. Hinsichtlich der Hintergrundstory wurden gar keine großen Experimente veranstaltet: Dieses Mal befanden sich sowohl Diddy als auch Donkey in King K. Rools Gewalt. Dixie sah sich also dazu veranlasst, Cousin Kiddy ins Boot zu holen. Der wies so manche Gemeinsamkeiten mit Donkey Kong auf, hatte dank seines Gewichts aber die nützliche Fähigkeit, Zugänge für geheime Räume aufzubrechen. Diese Suche nach Geheimnissen wurde in *Donkey Kong Country 3* auch auf die Weltkarte übertragen, welche zugleich die größte Neuerung im Spiel darstellte. Durchzogen von Flüssen und Seen, mussten die Kongs Vehikel wie Motorboot oder Hovercraft einsetzen, um neue Bereiche anzusteuern. Zudem lockten die in der Welt verteilten Figuren mit Tauschgeschäften und Herausforderungen. Wer es zum Beispiel schaffte, den Rekord des mies gelaunten Brash zu schlagen, versetzte diesen so sehr in Rage, dass er wütend auf seine Theke schlug und somit einen Baumstamm in Bewegung versetzte, der auf der Weltkar-

AFFIGER ZEICHENTRICK

***Donkey Kong Country* hat eine Menge Kohle in die Kassen von Nintendo und Rare gespült. Kein Wunder also, dass bei so einem Erfolg eine Serie für das Fernsehen nicht fehlen darf.**

Was Jahre zuvor mit Disney-Cartoons oder Zeichentrickserien aus den USA gut funktioniert hat, nämlich Umsetzungen als Videospiel, kann ja auch im Umkehrschluss nicht schaden. 1996 entwickelte der französische Sender France 2, in Zusammenarbeit mit Nintendo und Rare, eine in zwei Staffeln unterteilte, 40 Episoden umfassende Serie rund um Donkey Kong und seine Affen-Crew. Das dazugehörige Videospiel hatte damals schon zwei Titel am Start und *Donkey Kong Country 3* stand in den Startlöchern. Ein guter Zeitpunkt also für die Serie. Technisch versuchte *La Planète de Donkey Kong*, einen ähnlichen Quantensprung wie das Hauptspiel vorzunehmen, und wurde zu diesem Zweck komplett am Computer animiert, zur damaligen Zeit noch nicht Alltag wie heute. Bei einigen Figuren wie Candy oder Dixie musste man allerdings zweimal hinsehen, denn das Design hob sich stark vom Original ab (siehe Bilder rechts). In Deutschland lief die Serie 2001 unter dem Titel *Donkey Kongs Abenteuer*.

te einen neuen Zugang öffnete. Um an die schwer zugänglichen DK-Coins und die neu hinzugekommenen Bananenvögel zu kommen, musste also zeitweise etwas Kombinationsarbeit im Kopf geleistet werden. Das sorgte ein weiteres Mal für lange Spielzeit, sofern man bereit war, die kompletten 103 % zu erreichen und über so manche Abnutzungserscheinung hinwegzusehen. *Donkey Kong Country 3* war ohne Frage damals wie heute ein gutes Jump & Run, doch das im selben Zeitraum veröffentlichte *Super Mario 64* läutete für das Genre das 3D-Zeitalter ein und zog weltweit viele Spieler in seinen Bann, sodass 2D-Titel großflächig erst einmal auf dem Abstellgleis landeten. Das 1999 erschienene *Donkey Kong 64* ist hierfür Beweis genug. Von einigen Umsetzungen für Handhelds mal abgesehen, sollte die *Country*-Reihe erst wieder zum allgemeinen Retro-Boom in Form einer Neuauflage auf der Nintendo Wii erscheinen. Die Gründe dafür haben heute noch ihre Gültigkeit: Das sehr gut ausgearbeitete Spieldesign überzeugt nach wie vor durch toll gestaltete Welten, eine genaue Steuerung und langfristig motivierende Inhalte. Ob *Donkey Kong Country Returns* und *Tropical Freeze* nach 20 Jahren ein genauso großes Erbe darstellen werden, ist gegenwärtig eher unwahrscheinlich. Immerhin beziehen beide Titel ihre Faszination zu einem gewissen Grad aus ihrer Vorlage, sind aber gleichzeitig nicht in dem Maße revolutionär, wie es die Folgen *DKC1* bis *DKC3* waren. Doch mit dieser Frage beschäftigen wir uns näher, wenn die nächste echte Neuauflage ansteht. Vielleicht dann, wenn das Original schon 30 oder 40 Jahre auf dem Affenbuckel hat.

Marco Cabibbo

Feuer von weiter hinten: Die abgeschossenen Lavabälle würde man heute wohl mit 3D-Effekten des 3DS kombinieren. Doch das war 1996 noch kein Thema.

Arich ist leider nicht so freundlich wie Turnschuh-Spinne Squitter. Beide Kongs haben bei diesem Boss mit ihrer Tragweise des Holzfasses Vor- und Nachteile.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

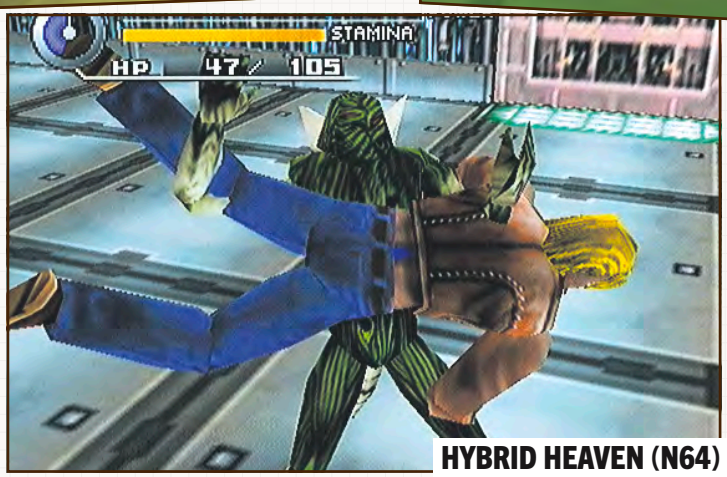
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 04/1999

BEETLE ADVENTURE RACING (N64)

FIFA 99 (N64)



HYBRID HEAVEN (N64)

Nintendo 128 – so betitelte die N-ZONE 1999 den noch unbekannten N64-Nachfolger. Nintendo gab damals anlässlich der Ankündigung der Playstation 2 einige Infos zur eigenen 128-Bit-Maschine bekannt. So wurde bereits angedeutet, dass die Konsole auf ein eigenes Disc-Format setzen könnte und – besonders interessant – dass die damals frisch gegründeten Retro Studios ein wichtiger Spiele-Lieferant werden könnten. Als Cover-Thema wurde der heute kaum noch bekannte Konami-Action-Titel *Hybrid Heaven* gewählt, dem eine dreiseitige Vorschau gewidmet wurde. Der Testteil fiel mit neun Titeln verhältnismäßig groß aus und konnte mit einigen Highlights aufwarten: Gleich vier Titel, namentlich *Beetle Adventure Racing, Goemon 2*, *Vigilante 8* und *FIFA 99* sahnten damals den begehrten N-ZONE-Hitstempel ab. Das Fußball-Spektakel konnte mit satten 90 Prozentpunkten besonders überzeugen. Baller-Freunden mit einem Faible für Großechsen wurde im zweiten Teil der Komplettlösung geholfen: Ganze 12 Seiten widmete die Redaktion dem Action-Spektakel *Turok 2: Seeds of Evil* und unterstütze Spieler, die im Dino-Dschungel festsaßen.

AUSGABE 04/2004

Heute ein alter Hut mit zig Ablegern, war die *Final Fantasy*-Rückkehr auf eine Nintendo-Konsole in Form der Subserie *Crystal Chronicles* vor zehn Jahren eine Sensation, die es demzufolge auch auf das Cover schaffte. Auf fünf Seiten prüfte die Redaktion die PAL-Version des Titels auf Herz und Nieren und vergab die stolze Wertung von 88 Prozent im Einzelspieler- und 84 Prozent im Mehrspielermodus. Auch sonst war der Testteil sehr hochwertig besetzt. *Prince of Persia: The Sands of Time* sahnte 91 Prozentpunkte ab, *Beyond Good and Evil* konnte mit 89 Wertungspunkten überzeugen und *Sword of Mana* für den GBA erhielt eine Wertung von 81 Prozent. Dazu kamen die Import-Tests zu *Pokémon Leaf Green/Fire Red* sowie *Metroid Zero Mission*, die mit 88 respektive 90 Prozent ebenfalls extrem gelungen daherkamen. Generell war das Heft mit 18 Spieletests außerordentlich prall gefüllt, was in einer Frühjahrs-Ausgabe der N-ZONE keine Selbstverständlichkeit ist. Wie genau fünf Jahre zuvor widmete sich die Redaktion übrigens auch in Ausgabe 04/2004 den ersten Infos zu einer noch größtenteils unbekannten Nintendo-Konsole – immerhin war mit „Nintendo Double Screen" der Name des kommenden Geräts in Langform schon bekannt. Bilder zum neuen Handheld gab es noch keine, weshalb wie auch schon beim „Nintendo 128" auf eine Bildmontage zurückgegriffen wurde. Wir finden, dass das abgebildete Gerät dem finalen DS schon recht nahe kommt! Bis auf die Tatsache, dass die Konsole über zwei Bildschirme verfügt und bereits Entwickler-Kits ausgeliefert wurde, gab es zum GBA-Nachfolger aber noch keinerlei handfeste Infos.

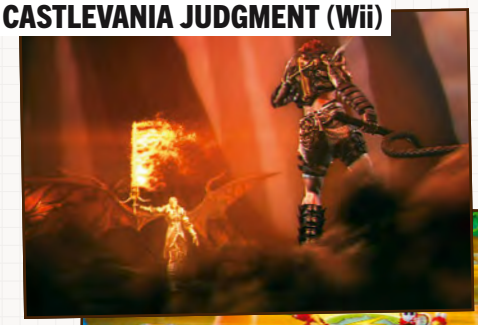
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GAMECUBE)

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME (GAMECUBE)

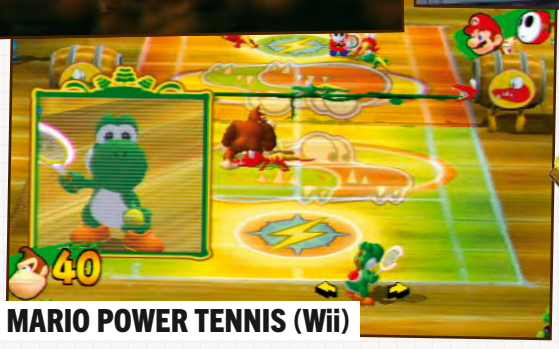
NINTENDO DOUBLE SCREEN

AUSGABE 04/2009

CASTLEVANIA JUDGMENT (Wii)



DRAGON QUEST V (DS)



MARIO POWER TENNIS (Wii)

Das Cover dieser Ausgabe dürfte wohl als eines der ungewöhnlichsten in die N-ZONE-Geschichte eingehen: Nicht nur weil uns ein peitschenschwingender Harrison Ford aus *Indiana Jones und der Stab der Stab der Könige* in die Augen blickte, sondern auch ein Bild von Metallica fand sich dort, um auf den *Guitar Hero*-Ableger der Band hinzuweisen. Beiden Titeln waren im Heftinneren Vorschauen mit vier beziehungsweise drei Seiten Länge gewidmet. Ansonsten häuften sich im Vorschauteil nicht gerade die Highlights. *The Conduit* wurde auf drei Seiten begutachtet, *Anno – Erschaffe eine neue Welt* und *X-Men Origins: Wolverine* bekamen jeweils zwei Seiten spendiert. Weitere Berichte zu leidlich spannenden Titeln wie *Monsters vs. Aliens: Das Spiel* und *Sports Island 2* zeugten von der für diese Jahreszeit üblichen Spieleflaute. Im Testteil der Wii konnten vor allem *Mario Power Tennis* (Einzelspieler 81 Prozent, Mehrspieler 87 Prozent) und *Sonic und der schwarze Ritter* (Einzelspieler 83 Prozent) überzeugen, während sich das heiß ersehnte Beat 'em Up *Castlevania Judgment* (Einzelspieler 68 Prozent, Mehrspieler 70 Prozent) als eine Enttäuschung erwies. Dafür kamen DS-Besitzer mit einem Faible für Rollenspiele zum Zug: *Dragon Quest V: Die Hand der Himmelsbraut*, *Chrono Trigger*, *Suikoden Tierkreis* und *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon* wurden mit Einzelspieler-Wertungen von 86, 90, 81 und 83 Prozent geehrt.

DIE NEUE LUST AM ANSPRUCH

Knackige Geschichten, bockschwere Spiele: Wie der einst verlorene Anspruch in die Welt der Videospiele zurückkehrt!

Videospiele sind ein Unterhaltungsmedium. Sie sollen Spaß machen. Sie sollen berühren. Sie sollen den Spieler in eine fremde Welt geleiten. Moderne Spiele nehmen den Gamer an die Hand, führen ihn behutsam in die Ideen ein und servieren ihm die Inhalte auf einem Silbertablett. Spieler und Spiel – das ist inzwischen eine Art Symbiose geworden. Eine harmonische Beziehung, in der Ärger, Schrecken und Frust irgendwo vor der Haustür bleiben.

In Spielen seid ihr die Helden. Ihr rettet das Universum vor garstigen Außerirdischen. Ihr rennt durch den Kugelhagel und verhindert einen Atomkrieg. Ihr seid unverwundbar. Ihr seid die einzige Hoffnung gegen das Böse! Diese Generalisierung ist natürlich überspitzt formuliert und plakativ, spiegelt aber den Grundtenor erfolgreicher AAA-Titel der vergangenen Jahre wider. Dabei ist die Popularität einer Spielserie kein Indiz für deren Schwierigkeitsgrad, auch bedeutet eine große Menge an Spielinhalten nicht zwangsweise einige besonders knifflige Etappen. *Call of Duty: Ghosts*, *Assassin's Creed IV: Black Flag* oder auch ein *Mass Effect 3: Special Edition* mit all seinen Freiheiten bemühen sich eher darum, euch möglichst seicht und angenehm zu unterhalten, ohne euch mit all zu schwierigen Aufgaben zu traktieren.

Das war aber nicht immer so! Wer Videospiele noch aus Zeiten der Arcade-Automaten oder der 8-Bit-Ära kennt, fühlt sich schnell zu einem „Früher waren Spiele schwerer“ oder einem „Früher waren Spiele anspruchsvoller“ hingerissen. Aber ist das wirklich so? Oder ist dies nur ein Eindruck, den wir durch die verklärende Nostalgiebrille erhalten?

Das Motocross-Spiel *Trials* folgt der Devise „Leicht zu lernen, schwer zu meistern“ – wie einst *Motocross Maniacs* für den Game Boy.

Von wegen Kiddie-Konsolen! Die letzten Levels aus *Super Mario 3D World* fordern ebenso wie die kniffligen Stages in *Donkey Kong: Tropical Freeze* euer Hüpfspiel-Können!

Arcade-Anfänge

Noch bevor Spielkonsolen in den Wohnzimmern Einzug hielten, waren sie in Spielhallen vertreten. Gegen Ende der Siebzigerjahre gab es mit Spielen wie *Asteroids* (1977), *Space Invaders* (1979) oder *Galaxian* (1979) einen wahren Arcade-Boom. Diese Art von Automaten tauchte überall im Alltag auf; in Kinos, Supermärkten und natürlich in teils riesigen Spielhallen. So beliebt Arcade-Automaten auch waren, sie zeigten sich doch als wahres Münzgrab. Denn die Maschinen und auch deren Spiele waren so gemacht, dass die Benutzer möglichst schnell möglichst viel Geld zum Weiterspielen einwarfen. Wer also *Space Invaders* länger zocken wollte, ärgerte sich über immer schneller werdende Raumschiffe und einen dadurch saftig steigenden Schwierigkeitsgrad. Nur selten überschritt die Spielzeit hier mit einer Münze mehr als fünf oder zehn Minuten. Stattdessen poppte immer wieder das wohl bekannte „Insert Coin“ auf dem Bildschirm auf.

Auch heute noch populäre Helden hatten in Spielhallen ihren Ursprung. 1981 feierte Mario sein Debüt in *Donkey Kong*; damals natürlich noch unter dem Namen Jumpman. Dadurch, dass die Arcades bis weit in die Achtziger noch ein aufstrebender Markt waren, wurden Spiele ähnlich wie heute auch als Multiplattform-Programme entwickelt. Unzählige Titel wie *Ghosts 'n' Goblins* (1985) oder *Contra* (1987) wurden nahezu unverändert auf Plattformen wie das NES portiert. Die Folge: Besonders auf den frühen Heimkonsolen wie dem Sega Master System oder dem NES erschienen Spiele, die darauf ausgelegt waren, schnellen Umsatz in der Spielhalle reinzuholen. Firmen wie Capcom konzentrierten sich in dieser Zeit zudem auf Arcade-Games. Dies führte dazu, dass selbst exklusive Heimkonsolenspiele wie das erste *Mega Man* (1987) bockschwer daherkamen.

INTERVIEW MIT TAKESHI MIYAZOE

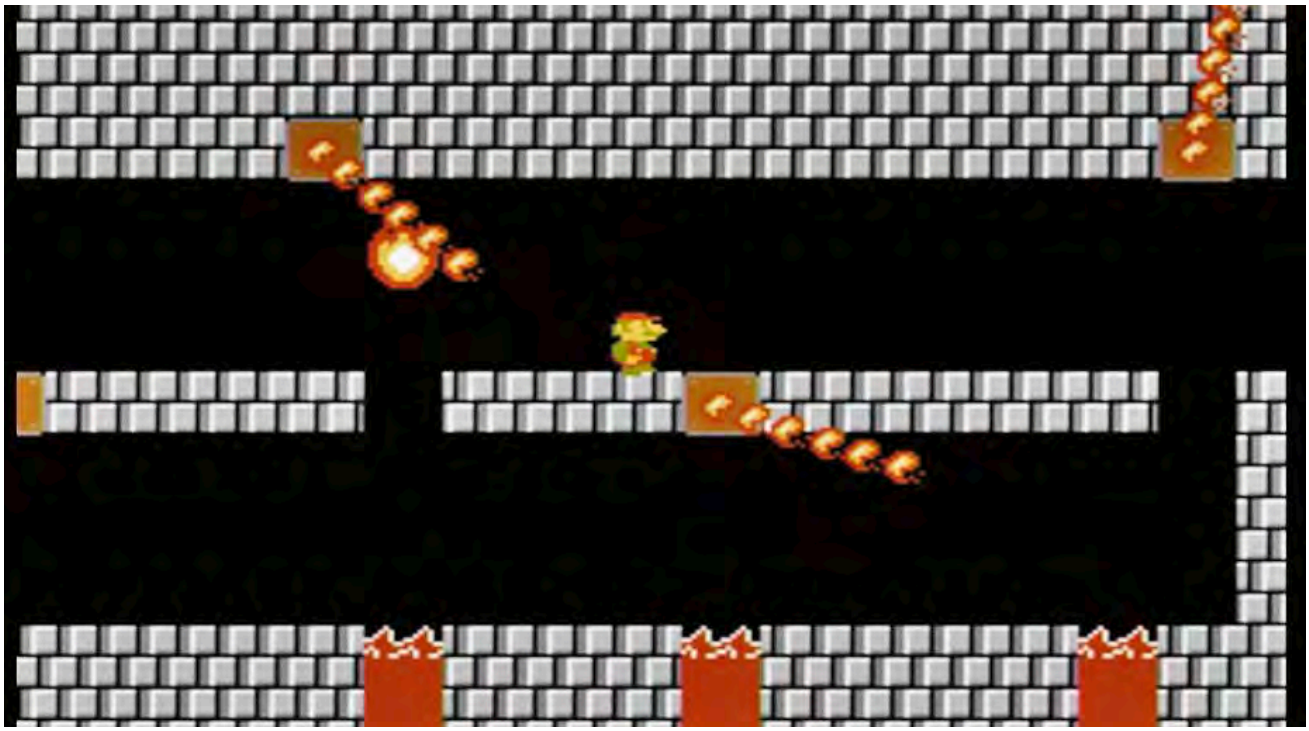
Das Action-Rollenspiel *Dark Souls* gilt gemeinhin als eines der forderndsten Spiele dieser Konsolengeneration. Takeshi Miyazoe ist Publishing Producer beim Entwickler From Software und spricht sich im Interview für einen klaren Mittelweg zwischen Zugänglichkeit und hohem Schwierigkeitsgrad aus.

N-ZONE: Butter bei die Fische: Machen die aktuellen Games wirklich die Spieler weich?
TAKESHI MIYAZOE: Wenn es nach den Jungs im Studio geht, dann auf jeden Fall. Sie würden *Dark Souls 2* sogar gerne noch schwieriger machen. Ich bin da etwas anderer Meinung: Ich finde, man muss sich auch den Bedürfnissen des Markts anpassen. Je zugänglicher ein Produkt ist, desto größer ist die Zielgruppe und dadurch verdienen Firmen mehr Geld. Andererseits hebt sich ein Spiel wie *Dark Souls 2* auch genau deshalb so von der Masse ab. Weil es diesem Trend eben nicht folgt, sondern ihm entgegenwirkt.

N-ZONE: Wäre *Dark Souls* ein derartiger Erfolg geworden, wenn der Schwierigkeitsgrad moderater gewesen wäre?
TAKESHI MIYAZOE: Ich glaube nicht!

N-ZONE: Hat das Team jemals darüber nachgedacht, in *Dark Souls 2* einen optionalen Easy-Mode einzubauen?
TAKESHI MIYAZOE: Ich habe mit dem Team darüber gesprochen und wir waren uns schnell einig, dass eine solche Funktion – selbst wenn sie nur optional wäre – einfach nicht zum Lernprozess innerhalb des Spiels passen würde.

N-ZONE: Gibt es Spieler, die *Dark Souls* durchgespielt haben, ohne ihr virtuelles Leben auszuhauchen?
TAKESHI MIYAZOE: Wir haben in den letzten Jahren durch das Achievement-System einige Zahlen über die Spielgewohnheiten unserer Käufer erhalten. Ich bin mir ziemlich sicher, dass es nicht einen einzigen Spieler gab, der *Dark Souls* beim ersten Durchgang ohne einen Neustart beendet hätte. Inzwischen gibt es viele Fans, denen dieses Kunststück selbst in Speedruns gelingt. Die sind wirklich im positiven Sinne bekloppt!

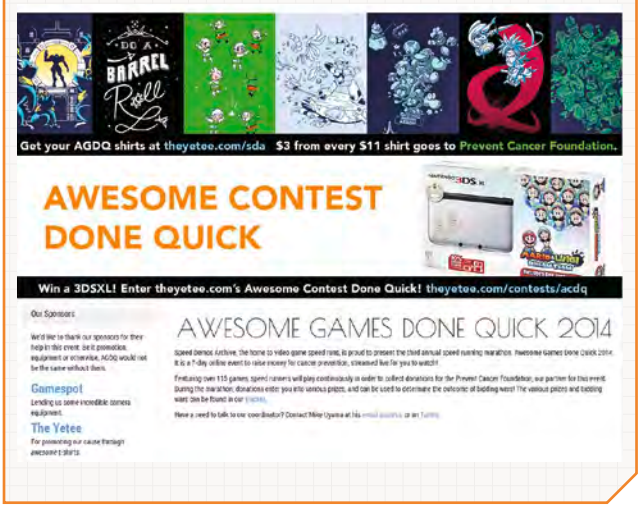


Das Original-*Super Mario Bros. 2* blieb bei seinem Release zunächst allein Japan vorbehalten – Nintendo hielt es schlicht für zu schwierig für den westlichen Markt.

DER SCHNELLE DURCHLAUF

Stellen die Spiele inhaltlich keine Herausforderung mehr dar, muss man sich eben selbst neue Aufgaben schaffen. Aus dem Ehrgeiz heraus, *Doom* oder *Super Mario* möglichst schnell und fehlerfrei zu beenden, entstand die Speedrun-Szene. Hier geht es den echten Cracks darum, ein Programm möglichst flott zu beenden. Die Grundvoraussetzungen hängen dabei stark vom Spiel ab: Bei einem *Mario*-Titel kommt es vor allem darauf an, die Abläufe und Levels zu kennen und perfekt über Hindernisse zu hüpfen. In *Dark Souls* dagegen muss bereits im Vorfeld die Route durch die Katakomben geplant werden. Es geht Speedrunnern nicht darum, ein Spiel mit 100 % zu beenden (dann wäre es nämlich ein Longrun). Hier liegt die Faszination vielmehr einzig im Rausch der Geschwindigkeit und im Aufzeigen neuer Möglichkeiten.

Was für Außenstehende wie totaler Blödsinn anmutet, wurde im Januar 2014 zu einer gigantischen Benefizaktion. Die Internet-Community Speed Demos Archive sammelte in dem siebentägigen Marathon namens „Awesome Games Done Quick" Geld für die Krebsforschung in Form der Prevent Cancer Organisation. Insgesamt wurden sagenhafte 115 Spiele gezockt – darunter Titel wie *Metal Gear Solid,* diverse *Mega Man*-Teile und der Atari-Klassiker *E.T.* – und dabei über eine Million US-Dollar gesammelt!



Definitionssache

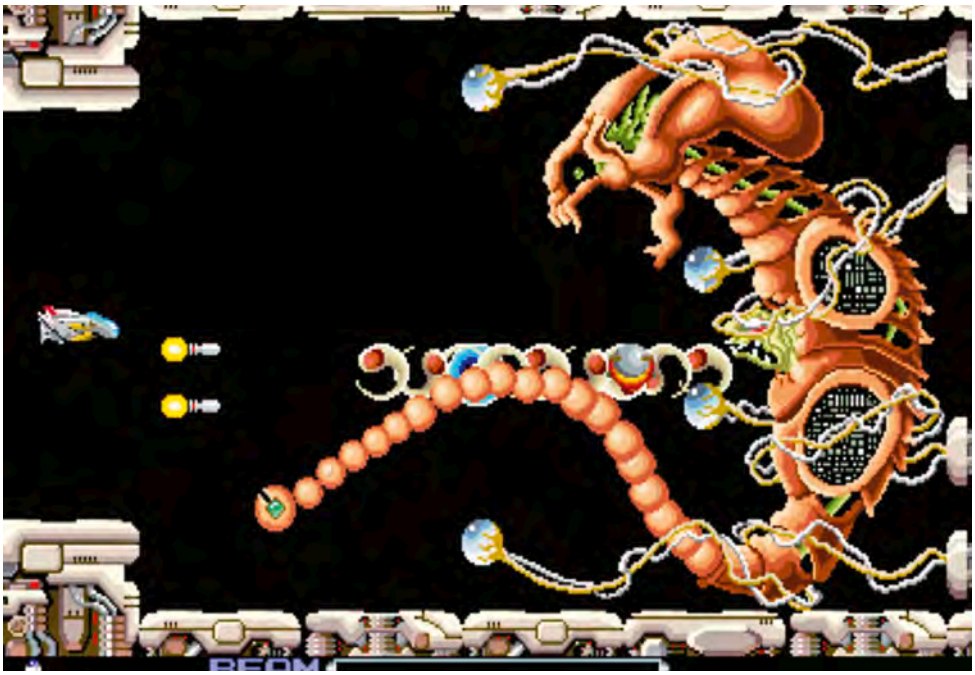
Aus heutiger Sicht muss man sich aber fragen: Waren Spiele damals wirklich anspruchsvoller als heute? Auf den ersten Blick würde jetzt jeder „natürlich!" brüllen. Allerdings waren Titel wie *Mega Man*, *Ghosts 'n' Goblins* oder *Contra* auch technisch sehr limitiert. Die Spielfiguren verfügten oftmals nur über wenige Aktionen – etwa Laufen, Springen und Schießen. Das bedeutete für den Spieler, dass er sich auf nur wenige Parameter einstellen musste. Er hatte also die Möglichkeit, sich auf gewisse Abläufe schnell zu spezialisieren. Zudem waren die damaligen Spiele einfach gestrickt. Gegner tauchten immer wieder an den gleichen Stellen auf, agierten auf die gleiche Weise und reagierten nicht auf die Aktionen der Spieler. Infolgedessen konnte man Levels regelrecht auswendig lernen. Vorausgesetzt, man legte genug Ehrgeiz, Motivation und Geduld an den Tag. Spiele wollten den Konsumenten zur damaligen Zeit nicht an die Hand nehmen oder entspannt unterhalten. Vielmehr wollten sie ihn fordern, bei der Ehre packen und notfalls sogar zur Aufgabe zwingen. Christian Schmidt, Macher des beliebten Podcasts Stay Forever, bringt die Sache als Gast im Podcast Insert Moin auf den Punkt: „Es hat sich eine entscheidende Sache in der Beziehung zwischen Spiel und Spieler verändert. Früher haben sich Spiele gegen einen gestellt. Sie haben es sich zum Ziel gesetzt, dass man das Ende nicht sieht. Bei Spielen wie *The Bard's Tale* wird klar, dass das Spiel euch hasst und euch jeden erdenklichen Knüppel zwischen die Beine schmeißt. Heutige Spiele wollen dagegen, dass du weiterkommst, eben weil sie auch viel mehr erzählende Spiele sind."

Moderne Games allerdings sind auch weitaus komplexer als ihr Ruf. Allein in einem Geschicklichkeitsspiel wie *Super Mario 3D World*, in einem Action-Adventure wie *Mass Effect 3* oder in einem Shooter wie *Call of Duty* hantiert ihr mit einer ganzen Fülle von Aktionen. Die pure Anzahl der möglichen Tastenkombinationen ist geradezu schwindelerregend, wenn man sie mit einem Spiel wie *Donkey Kong* vergleicht. In den zuvor genannten Games koordiniert ihr nahezu alle Finger eurer Hände gleichzeitig, reagiert auf unzählige Reize wie plötzliche Ereignisse auf dem Bildschirm, Sprachausgaben

aus den Boxen oder sogar Vibrationseffekte im Gamepad. Kurzum: Euer Hirn hat mächtig was zu tun und muss deutlich mehr verarbeiten als noch in der Arcade-Ära. Das soll jetzt nicht heißen, dass *Call of Duty: Ghosts* so schwer wie *Contra* ist, sondern nur, dass es auf seine Weise ebenfalls anspruchsvoll und fordernd sein kann. Wir sind allerdings inzwischen auf diese Abläufe trainiert, können die Ereignisse in Videospielen dadurch blitzschnell verarbeiten und ohne nachzudenken reagieren. Wer sich oft genug an Spielen wie *Ikaruga* oder *R-Type* versucht, wird ebenfalls Muster wiedererkennen und Abschnitte auswendig können.

Komfortfunktionenwüste

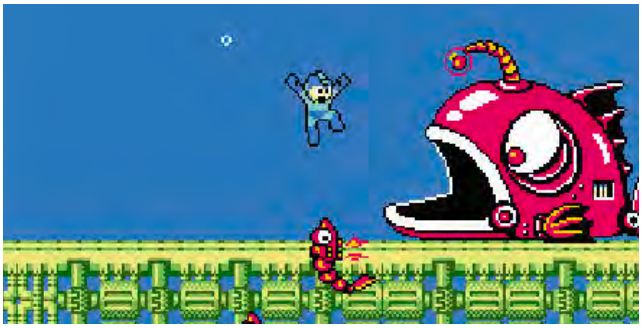
Weiterhin sind Spielkonsolen in den vergangenen Jahrzehnten zum Massenmedium geworden. Waren Videospiele bis Mitte der Neunziger noch ein elitäres Hobby, spielt inzwischen selbst die Hausfrau gerne eine Runde auf dem iPad oder die Freundin versucht sich an *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Dieser größeren Zielgruppe musste natürlich auch die Industrie Rechnung tragen und versuchte dementsprechend, ihre Spiele zugänglicher zu machen. Heutzutage haben die wenigsten Menschen noch die Zeit, sich über Tage und Wochen erst einmal in ein Spiel hineinzufuchsen. Stattdessen sucht der durchschnittliche Spieler Ablenkung vom Alltag und will entsprechend für sein Geld auch unterhalten werden. Wie bei so vielen neuen Verkaufsstrategien schossen einige Entwickler aber auch hier über das Ziel hinaus und meinten es zu gut. War die ursprüngliche Version von *Prince*



Der Sidescroller *R-Type* ist aufgrund seines knackigen Schwierigkeitsgrads nur durch Auswendiglernen zu bewältigen.

Na, Lust auf ein richtig kniffliges Spiel? Dann gönnt euch *Super Ghouls'n Ghosts* für die Virtual Console eurer Wii U!

The Secret of Monkey Island hatte damals noch keine Rätsel-Hilfefunktionen.



Die *Mega Man*-Reihe ist extrem anspruchsvoll. Timing und Übersicht sind alles!

Die *Ninja Gaiden*-Serie gilt bis heute als Aushängeschild für einen besonders hohen Schwierigkeitsgrad. Ihre Anfänge feierte die Reihe unter anderem auf dem NES.

of Persia (1990) noch ein beinharter Plattformer mit Fokus auf Zeitdruck, kastrierte Ubisoft seine Neuauflage im Jahr 2008 zu einem Spaziergang im Park. Dadurch, dass die magisch bewanderte Elika den Prinzen aus jeder tödlichen Situation retten konnte, verlor das Action-Adventure seinen Reiz und forderte den Spieler kaum noch.

Insbesondere das Shooter-Genre hat mit steigender Beliebtheit an Komplexität und Anspruch verloren. War man in Klassikern wie *Doom* immer wieder auf der Suche nach Medi-Packs, heilen sich die Protagonisten in *Call of Duty: Ghosts* nach einer kurzen Verschnaufpause selbst. In der Kampagne geht es also weniger um die spielerische Herausforderung als vielmehr um das cineastische Erleben einer Geschichte.

Allerdings haben moderne Spiele auch viele gute Komfortfunktionen mit sich gebracht. Seien es nun eingeblendete Hilfen, wenn man einmal feststeckt, eine Kartenfunktion für eine bessere Orientierung und nicht zuletzt natürlichere Levelstrukturen, die einen nicht unnötig in den Wahnsinn treiben. Besonders die erste Generation der 3D-Spiele war mit ihren immer gleich aussehenden und verschachtelten Konstruktionen ein Graus. Wer im Jahr 2014 beispielsweise versucht, den PC-Klassiker *System Shock* durchzuspielen, wird sich immer wieder verlaufen und über die unnötig komplizierten Wege ärgern. Oder probiert einmal das originale *The Legend of Zelda* auf dem NES aus! Dort ist die Kartenfunktion derart spartanisch ausstaffiert, dass man sich heutzutage kaum mehr zurechtfindet.

Natürlich wirkende Level-Architekturen erleichtern die Orientierung in Spielen. Bei *System Shock* verlief man sich noch oft.

Neue, alte Wege

Dass pure Unterhaltung wohl nicht der Weg zu perfekten Spielen sein kann, ist gerade in den letzten Jahren augenfällig geworden. Eine Fortsetzung jagte die nächste. Spielerische Innovationen und Anspruch blieben aus. Plötzlich fallen Titel, die sich von diesem Trend abwenden, besonders auf. From Software mit ihren Action-Rollenspielen *Demon's Souls* und *Dark Souls* sind Vorreiter im neuen Sektor der Core-Games. Denn sie gehen wieder zurück zu den Wurzeln, fordern den Spieler und holen ihn von dem hohen Ross herunter, auf dem er in den vergangenen Jahren gesessen hat. Sie bestrafen Fehler und unachtsames Vorgehen gnadenlos. Beim ersten Game-over gehen die eroberten Seelen – also die Erfahrungspunkte – verloren und die eigene Spielfigur wird zum Untoten.

Geht man nun erneut drauf, sind die Erfahrungspunkte vollends futsch. Und in *Dark Souls 2* wird euch mit jedem Tod zusätzlich sogar ein Stückchen der maximalen Lebenspunkte gesperrt. Klingt schrecklich schwierig, ist aber ein essenzieller Bestandteil eines der wohl heißesten Spiele der aktuellen Konsolengeneration.

Andere Spieleentwickler gehen da lieber den gesunden Mittelweg und lassen euch entscheiden, wie das Spielerlebnis aussehen soll. In *Thief*, der Neuauflage des kniffligen Schleich-Urgesteins, locken gleich vier Schwierigkeitsgrade. Bei den leichteren sind Hilfefunktionen wie der Fokusmodus frei und üppig verfügbar. In den höheren Stufen allerdings fehlen diese Komforteinstellungen, das Geld zum Einkaufen von Upgrades ist knapp und die KI-Soldaten reagieren schneller. Der Producer Joe Khury dazu: „Wir wollen niemanden ausschließen, sondern *Thief* einer möglichst breiten Zielgruppe zugänglich machen. Wer eine Herausforderung wie bei dem ursprünglichen *Thief* möchte, dem legen wir direkt die höheren Schwierigkeitsgrade ans Herz. Schließlich wollen wir niemanden abschrecken." Wie sehr Spieler inzwischen wieder die Herausforderung suchen, wird besonders bei einem Blick in die Download-Portale deutlich. Titel wie *Don't Starve* oder *Super Meat Boy* sind in der Spielergunst ganz oben angekommen. Joe Khury äußert sich ebenfalls positiv zum Trend hin zu kniffligen Games: „Es muss einfach eine gute Mischung geben. Der Markt kann nicht nur von Fastfood-Spielen bestimmt werden. Manchmal braucht man auch etwas, in das man sich reinbeißen kann."

Schwere Kost

Aber nicht nur schwierige Spiele finden immer mehr Freunde, auch ungewöhnlich anspruchsvolle Titel und gut erzählte Geschichten nehmen einen stetig größeren Raum ein. Obwohl das unbequeme *Spec Ops: The Line* von Yager (erhältlich unter anderem für den PC) ein Verkaufsflop war, zeigte es auf, wo die Reise gerade im Shooter-Bereich hingehen kann. Infinity Ward bemühte sich in *Call of Duty: Ghosts* um Besserung, DICE im leider nicht für die Wii U erhältlichen *Battlefield 4* ebenfalls. Ungewöhnliche, ernste und erwachsene Themen rücken aber dank Spielen wie der *Mass Effect*-Serie oder auch *The Last of Us*, *The Walking Dead* oder *Far Cry 3* in den Mittelpunkt. Es geht dabei nicht um die unnötige Darstellung von Gewalt oder gar um die inzwischen für Action-Spiele so beliebte Folterszene, sondern vielmehr darum, aus dem gewohnten Muster von „Gut gegen Böse" auszubrechen und neue Motive aufzugreifen. Kunstspiele wie *Flower* oder *Journey* bieten eine vollkommen andere Spielerfahrung als der Mainstream und sind damit die anspruchsvolle Bereicherung, die der Markt ebenfalls benötigt. Den Kopf beim Spielen auszuschalten, ist zwar eine feine Sache. Sich aber in einer fremden Welt verlieren, sich wiederzufinden und im Anschluss darüber nachzudenken – das ist es, was Spiele auszeichnen sollte. Menschen wollen nicht nur berieselt, sondern herausgefordert werden – entweder in ihrem Können am Gamepad oder in ihrer Wahrnehmung von Welten, Charakteren und Geschichten.

Olaf Bleich

In *Super Mario 3D World* bietet sich vor allem Pilzkopf Toad für Speedruns an.

GAME OVER!

Dieser Schriftzug war in der Spielhalle stets das Signal, dass ihr Geld nachwerfen musstet. In der heutigen Generation von Videospielen hat der Bildschirmtod allerdings kaum mehr eine Bedeutung. In Actiongames wie *Call of Duty: Ghosts* wird eure Figur dutzendfach von Kugeln durchsiebt, erholt sich davon aber blitzschnell. In *GTA V* erwacht euer Charakter nach seinem Ableben wenig später im Krankenhaus und euer Scheitern hat kaum Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.

Doch einige aktuelle Spiele nehmen den Bildschirmtod wieder ernst und setzen auf das Prinzip des sogenannten Permadeath (deutsch: der permanente Tod). Wenn der Wissenschaftler Wilson in dem PS4-Indie-Hit *Don't Starve* das Zeitliche segnet, sind alle Fortschritte dahin. Sterbt ihr im PC-Online-Game *DayZ*, startet ihr mit einem neuen Charakter wieder ganz von vorne. Geht ihr im Hardcore-Modus von *Diablo 3* drauf, geht euch auch euer Held flöten. Stirbt ein Soldat in *XCOM: Enemy Within*, ist dieser auf ewig im Datennirwana verschwunden.

Die Faszination dahinter: Jeder Fehler wird bestraft. Übermut und Arroganz kosten den bislang hart erarbeiteten Spielfortschritt. Für die einen ist Permadeath frustrierend, für die anderen der beste Nervenkitzel, seit es Videospiele gibt. Denn je kniffliger das Spiel selbst ist, desto mehr müsst ihr aufpassen, nicht euer virtuelles Leben zu verlieren. Doch desto süßer ist auch der Triumph!

Die (S)NES-*Battletoads* sind berühmt-berüchtigt für ihren Schwierigkeitsgrad.

***Contra* erschien ebenso für das NES. Selbst mit zwei Spielern kaum schaffbar!**

DONKEY KONG COUNTRY TROPICAL FREEZE

KOMPLETTLÖSUNG

Puzzleteile, Geheimportale und Massen an Bananen: So schwingt ihr euch erfolgreich durch Donkey Kongs neuestes Abenteuer für Wii U.

ALLGEMEINE TIPPS

Die *Donkey Kong Country*-Reihe ist für ihren hohen Schwierigkeitsgrad bekannt. Mit diesen Tipps meistert ihr den Dschungel-Trip dennoch ohne Nervenzusammenbruch.

CHARAKTERE

Donkey Kong: Streift ihr alleine mit dem Titelhelden durch die Dschungellandschaften, wird der Schwierigkeitsgrad um einiges härter. Jeder der drei Zusatzaffen hat spezielle Fähigkeiten und zudem verdoppelt sich im Duo eure Lebensanzeige von zwei auf vier Herzen.

Diddy Kong: Donkeys kleiner Kumpel war schon im Vorgänger mit von der Partie. Mit seinem Jetpack könnt ihr größere Schluchten überwinden.

Dixie Kong: Dixie ist genauso wie Diddy eine große Hilfe bei Sprüngen über breite Abgründe. Zudem gelangt ihr mit ihrer Hilfe auch in höhere Ebenen. Für fast alle Levels empfehlen wir Dixie Kong als Partnerin. Mit ihr springt ihr am höchsten, fliegt am weitesten und könnt euch zur Not auch vor einem Absturz retten.

Cranky Kong: Cranky ist zwar schon seit dem ersten *Donkey Kong Country* dabei, aber zum ersten Mal könnt ihr ihn auch selbst steuern. Mit seinem Gehstock springt ihr höher und könnt zudem auch stachelige Passagen unverletzt meistern.

ITEMS UND FÄHIGKEITEN

Kong-Pow: Mit Hilfe der Bananenleiste, die sich links oben in der Bildschirmanzeige befindet, könnt ihr Items generieren. Ist die Leiste voll aufgeladen, macht ihr aus Gegnern per Druck auf die Schultertaste Herzen, Münzen oder Extraleben. Die Item-Art ist dabei davon abhängig, welcher Affe euch gerade begleitet. Mit Dixie gibt's Herzen, mit Cranky Bananenmünzen und Diddy spendiert Extraleben.

Funkys Shop: Da Cranky dieses Mal mit auf der Rettungsmission ist, übernimmt Funky den Item-Shop. Hier findet ihr nützliche Items, die euch im Abenteuer unterstützen.

Ballons: Es gibt drei unterschiedliche Arten. Rote Ballons geben euch ein Extraleben. Grüne retten euch, wenn ihr in eine Schlucht zu stürzen droht. Die blauen Ballons sorgen in Unterwasserwelten für zusätzliche Atemluft.

Kong-Fässer: Ihr wollt von Beginn an mit eurem Lieblingsaffen an der Seite spielen? Kein Problem! Ihr könnt das jeweilige Kong-Fass nämlich auch im Shop erwerben.

Squawks: Der Papagei unterstützt euch bei der aufwendigen Puzzlesuche und macht sich bemerkbar, wenn eines der begehrten Teile in der Nähe ist.

Extra-Herz, Schild und Trank: Diese drei Items erweitern eure Lebensdauer. Mit dem Zusatzherz und zwei Affen stehen euch somit ganze fünf Energieherzen zur Verfügung.

Der Schild schützt euch in Loren- und Raketenfass-Leveln vor Unfällen und schont so gleichzeitig eure Nerven in den schwierigen Missionen.

Der Trank macht euch für kurze Zeit unverwundbar, was vor allem gegen Endgegner äußerst hilfreich sein kann.

Bonuslevel und Artefakte: In jeder Welt gibt es geheime Level zu finden, an deren Ende ein Artefakt auf euch wartet. Diese Levels sind besonders knifflig und verlangen euch alles ab. Um diese Sonderlevel freizuschalten, müsst ihr die verborgenen Portale in den verschiedenen Welten entdecken. Zudem müsst ihr sämtliche KONG-Buchstaben in allen Levels einsammeln, um die KONG-Level („1-K", „2-K", etc.) freizuschalten.

Level 1-1: Puzzleteil 4

Level 1-2: Puzzleteil 5

Donkey Kong und seine Affenbande sind zurück! Neben toller Optik und wunderschönem Soundtrack zeichnet sich *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* besonders durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad aus. Damit ihr auf der Suche nach Bananen, Buchstaben und Puzzleteilen nicht verzweifelt, haben wir den neuen Titel für euch durchgespielt.

WELT 1 MANGROVIEN

1-1 Mangrovia Bay

Puzzleteil 1: Nach dem Sprung taucht ihr ganz einfach nach links unter den Wasserfall.

Puzzleteil 2: Springt auf die fleischfressende Pflanze nach oben links. In der gelben Pflanze mit den roten Punkten kommt durch eine Trommelattacke das zweite Puzzleteil zum Vorschein.

Puzzleteil 3: Zieht am Bodengriff auf dem zweiten Podest, daraufhin erscheint eine fliegende Banane. Verfolgt diese und sammelt alle Items ein, die sie hinterlässt.

Puzzleteil 4: Trommelt auf den Boden unter der fleischfressenden Pflanze. Im Geheimweg findet ihr das vierte Teil.

Puzzleteil 5: Die gleiche Pflanze nutzt ihr, um nach oben zu kommen. Dort befindet sich ein weiteres Stück.

Puzzleteil 6: Schießt euch mit dem Fass im richtigen Moment ab. Hier ist gutes Timing gefragt!

Puzzleteil 7: Unter der zweiten Kiste mit Schneeflockenaufdruck befindet sich ein Versteck. Sammelt alle Bananenstauden ein, die euch die Schweine zuwerfen.

Puzzleteil 8: Hüpft vom Podest, auf dem sich der Buchstabe G befindet, aus weiter auf die schwingende Plattform. Von da aus seht ihr ein Totenkopffass, das euch in ein Bonuslevel führt. Sammelt alle Bananen ein und erhaltet das nächste Puzzleteil.

Puzzleteil 9: Lauft am Zielfass vorbei nach rechts. Ganz am Ende des Weges verbirgt sich ein Teil unter dem Griff im Boden.

Sonstige Tipps: Geht nach dem Flugzeugabsturz nach links, dort findet ihr ein Leben. Trommelt ihr auf den Boden, ändert sich die Musik.

1-2 Bruchstrandung

Puzzleteil 1: Gleich zu Beginn müsst ihr die große Kiste ganz links zerstören. Zieht an der Verankerung, um das erste Teil des Levels zu bekommen.

Puzzleteil 2: Taucht unter das Schiff. Im Seegras versteckt sich ein Puzzleteil.

Puzzleteil 3: Durch die Drehtür am Boden des Schiffes kommt ihr in ein Bonuslevel. Sammelt alle Bananen, bevor die 30 Sekunden abgelaufen sind.

Puzzleteil 4: Klettert an den grünen Pflanzen nach links. Mit einem Sprung kommt ihr zu einem Steinversteck, wo ihr ein weiteres Puzzlestück finden könnt.

Puzzleteil 5: Klettert, bis ihr die gelb-rote Pflanze seht, die an der Decke hängt. Öffnet diese durch eine beherzte Trommelattacke. Es kommt ein Sack mit einer aufgedruckten Schneeflocke heraus. Bewerft den Sack mit dem Helm-Pinguin.

Puzzleteil 6: Im Tauchbereich findet ihr links das sechste Teil, wenn ihr alle Bananen einsammelt.

Puzzleteil 7: Zerstört einfach die Kisten und schon erhaltet ihr ein weiteres Stück.

Puzzleteil 8: Im Wasser findet ihr hinter dem Seegras unter der schwimmenden Plattform das achte Puzzleteil.

Puzzleteil 9: Auf dem fahrenden Segelboot müsst ihr alle Bananen sammeln, damit das nächste Teil erscheint.

Geheimportal: Unter den drei Grillen taucht ihr ganz nach unten entgegen der Strömung. Haltet dazu A gedrückt und ihr findet das erste Geheimportal.

1-3 Wrackwanderung

Puzzleteil 1: Hüpft auf die erste Schildkröte im Level und werft sie links gegen die verschlossene Höhle. Daraufhin wird der Durchgang zu einem Bonuslevel frei. Auch hier sammelt ihr wie gewohnt alle Bananen.

Puzzleteil 2: Geht weiter, bis ihr am Boden einen Hebel findet. Zieht ihn heraus und werft das Fass auf den Pinguin, der mit Fischen wirft. Hüpft nun mit Crankys Stock durch die Dornen in Richtung Steinmauer. Diese verschwindet und gibt ein weiteres Puzzleteil preis.

Puzzleteil 3: Auch das dritte Puzzleteil gibt es in diesem Abschnitt. Zieht am obersten Griff und das Teil eurer Begierde erscheint in den Dornen. Nutzt dazu Cranky Kongs Gehstock.

Puzzleteil 4: Wieder entdeckt ihr einen blauen Sack, der von oben

Level 1-3: Puzzleteil 3

Level 1-B: Puzzleteil 5

herunterhängt. Werft eine Schildkröte darauf und ein weiteres Teil für eure Sammlung erscheint.

Puzzleteil 5: Bevor ihr unter zwei weiteren Rotorblättern hindurchkriecht, springt ihr mithilfe von Crankys Springstock nach oben in ein steinernes Versteck. Dort befindet sich eine weitere Bonusrunde inklusive Puzzleteil.

Puzzleteil 6: Der folgende Abschnitt ist voller Schnecken. Von einer der Plattformen kommt ihr in eine verborgene Steinhöhle. Sobald ihr eintretet, fallen die Wände weg und ihr seht ein Puzzleteil.

Puzzleteil 7: Geht am Zielfass vorbei und zerstört die Kiste. Unter dieser versteckt sich eine Sprunghilfe. Damit kommt ihr über Plattformen nach oben, wo ihr neben einem Puzzleteil auch ein weiteres Geheimportal findet. Als nettes Easter Egg versteckt sich hier Crankys altes Grammophon aus *Donkey Kong Country,* das die altbekannte Musik des SNES-Klassikers abspielt.

1-4 Wipfelwirrwarr

Puzzleteil 1: Dort, wo die erste Schnecke im Level kriecht, befindet sich eine Drehtür im Boden. Hier gelangt ihr zu einem der bekannten Bonuslevel inklusive Puzzlestück.

Puzzleteil 2: Das zweite Teil erreicht ihr, indem ihr mit der Lore im richtigen Augenblick von Libelle zu Libelle springt.

Puzzleteil 3 und 4: Beide Teile liegen auf der Fahrtstrecke. Sie sind zwar gut zu sehen, aber nur mit Geschick zu erreichen. Ärgert euch nicht, wenn ihr hier mehrere Versuche benötigt.

Puzzleteil 5: Am Ziel angelangt, ignoriert ihr das Fass erst einmal. Springt stattdessen ins kühle Nass und taucht zum letzten Puzzleteil.

1-A Hopp, hopp, hurra

Puzzleteil 1: Nachdem ihr euch das erste Mal an einer Liane abseilt, geht ihr zurück und findet am Boden eine Drehtür. Neben Bananenstauden gibt es hier auch das erste Puzzleteil.

Puzzleteil 2: Sammelt alle Bananen ein, die erscheinen, wenn ihr die Bodenverankerung herauszieht. Meistert ihr das, werdet ihr dafür mit Puzzlestück Nummer zwei belohnt.

Puzzleteil 3: Wieder findet ihr einen Griff im Boden. Zieht diesen heraus und ein Bonusfass erscheint. Sammelt dort alle gelben Früchte ein und ein weiteres Teil belohnt eure Bemühungen.

Puzzleteil 4: Ihr schwingt euch mit der langen Liane, sammelt dabei viele der gelben Tropenfrüchte und kommt dann in ein Fass mit Pfeilaufdruck. Mit dem richtigen Timing katapultiert ihr euch in Richtung Puzzleteil Nummer vier.

Puzzleteil 5: Ein paar Affensprünge weiter findet ihr wieder einen Hebel, den ihr aus dem Boden herausziehen könnt. Die daraufhin erscheinenden Stauden sammelt ihr und erhaltet den letzten Teil des Puzzles.

1-B Dickicht im Dunst

Puzzleteil 1: Begebt euch am Anfang des Levels ganz nach links. Dort wartet bereits das erste Puzzleteil auf euch.

Puzzleteil 2: Rollt gegen die nächste Holzkonstruktion. In der Pflanze ist ein weiteres Teil versteckt.

Puzzleteil 3: Danach findet ihr wieder eine Bodenverankerung. Zieht an dieser und ihr gelangt über Plattformen und eine Liane auf eine weitere Plattform. Dort gibt es frischen Bananennachschub und ein Puzzlestück.

Puzzleteil 4: Zerstört den Steinvorsprung. Unter diesem versteckt sich ein weiterer Hebel, der herausgezogen werden muss. Tut ihr das, erscheint eine fliegende Banane, um reichlich Südfrüchte und eine Münze zu verteilen. Sammelt alles fleißig ein und es winkt für euch das vierte Puzzleteil als Belohnung.

Puzzleteil 5: Ihr seilt euch an einer extrem langen Liane ab. Auf halber Strecke bilden die Palmblätter einen Stern. Verharrt so an der Liane, bis zwei Ringe unserer vitaminreichen Lieblingsfrucht auftauchen. Nach erfolgreicher Ernte werdet ihr erneut mit einem Stück des Puzzles belohnt.

Puzzleteil 6: Unten angekommen, geht ihr nach links und zieht an der frei hängenden kurzen Liane. Plattformen klappen heraus, über die ihr das nächste Puzzleteil erreicht.

Puzzleteil 7: Ein paar Schritte weiter funkelt ein Griff im Boden. Diesen zieht ihr heraus und eine Ranke schlägt aus der Erde aus. Aktiviert die danebenliegende Plattform und klettert hinauf, um das Puzzlestück zu ergattern.

Puzzleteil 8: An zwei Lianen auf dem Weg hängt ein Propeller, der mittels Griff aktiviert werden kann. Die Plattformen bilden daraufhin eine Treppe. Jetzt müsst ihr schnell sein! Rollt diese hinunter und euch erwartet am Ende das achte Puzzleteil.

Puzzleteil 9: Wenn ihr an der nächsten Bodenverankerung zieht, schießt eine Pflanze aus dem Boden. Auf ihren Ästen befinden sich zahlreiche Bananen. Für das nächste Puzzlestück müsst ihr alle einsammeln, bevor sie wieder verschwinden.

1-K Durchhängedrama

Puzzleteil 1: Das erste Teil erreicht ihr indem ihr auf der zweiten rollenden Plattform über die lila Dreiecke springt.

Puzzleteil 2: Teil Nummer zwei ist knifflig. Unter der schwingenden Liane, die mit lila Dreiecken bestückt ist, befindet sich ein Schalter im Boden. Durch Herausziehen erscheint das Puzzlestück.

Puzzleteil 3: An den Lianen klettert ihr vorsichtig an den gefährlichen lila Pfeilen vorbei. Mit etwas Geschick hangelt ihr euch so zum nächsten Puzzlestück. Hier ist Präzision gefordert!

Puzzleteil 4: Die nächste Kletterpartie steht an, wenn ihr zwischen mehreren Lianen hin und her springt, um auftauchende Items einzusammeln. Habt ihr alle erfolgreich eingesackt, werdet ihr mit einem weiteren Stück des Puzzles belohnt.

Level 2-1: Puzzleteil 6

Level 2-2: Puzzleteil 1

Level 2-3: Puzzleteil 3

Level 2-3: Puzzleteil 5

Puzzleteil 5: Das letzte Teil bekommt ihr, wenn ihr nach einem weiteren schwungreichen Abschnitt den lila Behälter durch Schläge auf den Boden zerstört.

WELT 2 ALPATOLL

2-1 Gemühlrädert

Puzzleteil 1: Gleich am Levelanfang findet ihr einen Holzstapel. Zerstört diesen und ein Fass erscheint. Schnappt euch das Fass und lauft nach links. Damit könnt ihr eine verschlossene Höhle öffnen, die einen Bonuslevel inklusive Puzzleteil enthält.
Puzzleteil 2: Sammelt alle Bananen auf den Plattformen der zweiten Windmühle ein.
Puzzleteil 3: Besiegt alle vier feindlichen Pinguine auf dem vierten Windrad.
Puzzleteil 4: Vor dem Feuer spuckenden Schwein befindet sich ein großer Holzkrug. Trommelt auf den Boden und sammelt alle Früchte ein.
Puzzleteil 5: Werft das Kong-Fass gegen den Sack mit dem blauen Schneeflockenaufdruck, der von der Decke herabhängt.
Puzzleteil 6: Gleich danach beseitigt ihr den Laubhaufen am Boden mit einer Rolle und zieht den Griff aus dem Boden. Nun seht ihr das Versteck des nächsten Puzzlestücks.
Puzzleteil 7: Am oberen Ende der Mühlradkonstruktion gibt es links einen Eingang zu einer Bonusmission. Auch hier sammelt ihr wieder alle hundert Bananen ein, um an das begehrte Puzzleteil zu kommen.
Puzzleteil 8: Auf einem der Windräder befinden sich auf allen vier Plattformen Glocken. Lasst diese erklingen, indem ihr eine Trommelattacke ausführt.
Puzzleteil 9: Das Puzzleteil Nummer neun erhaltet ihr, indem ihr euch mit gutem Timing von Fass zu Fass schießt.

2-2: Alpnashorn

Puzzleteil 1: Sobald ihr auf Rambi dem Nashorn sitzt, geht ihr zurück, reitet durch die Dornen und zerstört dort den großen Steinblock. Dahinter befinden sich Münzen, Bananen und ein Puzzlestück.
Puzzleteil 2: Unter den nächsten zwei Blöcken verbirgt sich eine weitere Bonusrunde, die euch wie immer mit einem Puzzleteil belohnt.
Puzzleteil 3: Sammelt alle Bananen, solange sich die beiden Holzplattformen in Richtung Dornengrube bewegen. Schafft ihr das, bekommt ihr das nächste Puzzlestück.
Puzzleteil 4: Das vierte Puzzleteil versteckt sich in diesem Level unter einer der großen Glocken.
Puzzleteil 5: Wenn ihr euch mit dem Fass eine Ebene nach hinten geschossen habt, müsst ihr schnell sein, denn der Holzweg zerfällt mit der Zeit. Am Ende befindet sich ein weiterer Holzkrug, in dem sich ein Puzzleteil befindet.
Puzzleteil 6: Sammelt ihr auf dem Holzweg alle Bananen ein, werdet ihr am Ende mit einem weiteren Stück belohnt.
Puzzleteil 7: Der nächste Holzkrug beinhaltet wieder Bananen und das letzte Puzzlestück für diesen Level.

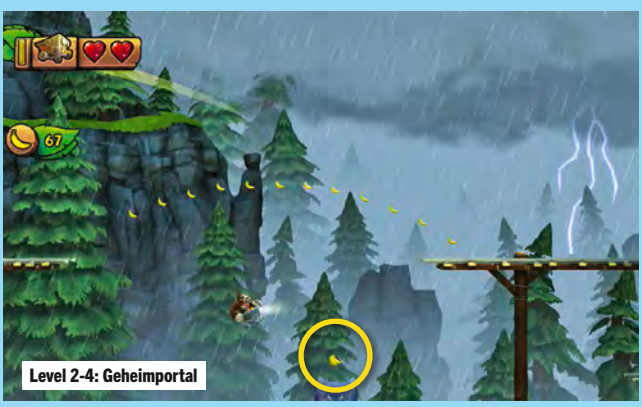
2-3 Laubeshymnen

Puzzleteil 1: Nehmt gleich zu Beginn des Levels den Helm-Pinguin und werft ihn auf den Sack über euch.
Puzzleteil 2: Das zweite Teil findet ihr, wenn ihr am Gras nach oben klettert.
Puzzleteil 3: Wenn ihr von Eule zu Eule hüpft, gibt es am unteren Bildrand einen weiteren Eingang zu einer der Bonushöhlen.
Puzzleteil 4: Nach dem Speicherpunkt befindet sich ein Laubhaufen. Beseitigt diesen mit einer Rollattacke und die Eule wird euch ein weiteres Puzzleteil durchs Alphorn blasen.
Puzzleteil 5: Wartet, bevor ihr euch zum Zielfass schießen lasst. Drückt erst, wenn dieses verschwunden ist. Nun werdet ihr in einen Abschnitt katapultiert und dort erst einmal nach oben geblasen. Sammelt das gelbe Obst, indem ihr um den Kreis herumklettert, und das fünfte Stück wird erscheinen.

2-4 So eine Schreinerei

Puzzleteil 1: Gleich zu Beginn lauft ihr nach links und klettert im Baum nach oben. Dort wartet Puzzlestück Nummer eins bereits darauf, eingesammelt zu werden.
Puzzleteil 2: Bleibt daraufhin geduckt, um das zweite Teil einzusammeln.
Puzzleteil 3: Durch eines der kleinen Holzhäuschen müsst ihr hindurchfahren, denn dort befindet sich das nächste Puzzlestück.
Puzzleteil 4: Sobald ihr auf dem hölzernen Gefährt sitzt und den

Level 2-4: Puzzleteil 1


Level 2-4: Geheimportal

Level 2-5: Puzzleteil 3

Level 2-5: Puzzleteil 3

nächsten Teil des Sägewerks vor euch seht, springt ihr nicht über die Eule hinein, sondern fahrt stur weiter, und gelangt so in eines der Bonuslevels.

Puzzleteil 5: Das Sägeblatt schleudert Holz vor euch auf die Schienen. Springt auf dieses, um an das höher gelegene Puzzleteil zu gelangen.

Geheimportal: Anstatt die vielen Bananen mit einem beherzten Sprung mit der Lore einzusammeln, lasst euch nach dem Sägewerk einfach fallen. Springt vom Kopf der großen Eule ab und ihr gelangt zu einem versteckten alternativen Ausgang.

2-5 Luftschlossromantik

Puzzleteil 1: Im Abschnitt mit den vielen Ballon-Plattformen müsst ihr wieder alle Bananen sammeln, um an das begehrte Puzzlestück zu gelangen.

Puzzleteil 2: Über den drei Eulen mit Helm befindet sich jeweils eine Münze. Schnappt euch alle drei und das nächste Puzzlestück taucht auf.

Puzzleteil 3: Den nächsten Bonuslevel findet ihr, wenn ihr vom zweiten fliegenden Trampolin zur Liane schwingt und nach rechts ins versteckte Fass springt.

Puzzleteil 4: Das nächste Teil schwebt unter einer der Plattformen. Um dort hinzugelangen, springt auf die bewegliche Plattform und trommelt, um an Höhe zu verlieren. So kommen euch die Propeller nicht in die Quere.

Puzzleteil 5: Ignoriert das Ziel vorerst und lauft über die schwebenden Plattformen weiter nach rechts. Dort wartet ein Bonuslevel samt Puzzleteil auf euch.

2-6 Bimmelbammel

Puzzleteil 1: Nachdem ihr die erste Tür eingeschlagen habt, lauft weiter und am Kong-Fass vorbei. Diese Tür schlagt ihr ebenfalls ein und kommt in einen Geheimgang. An dessen Ende befindet sich das erste Puzzlestück.

Puzzleteil 2: Am linken oberen Rand befindet sich ein Bonusfass. Springt über die Fische nach oben. Am besten klappt das, wenn ihr Dixie Kong auf euren Schultern tragt und mit ihrer Hilfe nach oben fliegt.

Puzzleteil 3: Eine weitere Bonusrunde findet ihr, bevor es weiter auf die Lianenrutschpartie geht. Springt dazu am Rande der Schlucht nach unten und betretet dort den Eingang, indem ihr nach links lauft.

Puzzleteil 4: Das vorletzte Stück erhaltet ihr, nachdem ihr euch durch die Scheibe ins Haus schwingt. Über eine Holzstufe kommt ihr nach oben, wo ein Fass wartet. Dieses wiederum schießt euch durch den Boden, wo das vierte Teil wartet.

Puzzleteil 5: Wenn ihr euch auf die große Glocke geschossen habt, geht es in die letzte Phase des Levels. Das fünfte und letzte Puzzleteil befindet sich rechts in einem Bodenversteck. Trommelt auf die Erde, um dorthin zu kommen.

2-A Emmentaler Stollen

Puzzleteil 1: Nachdem ihr an der langen Liane nach unten geklettert seid, lauft ihr nach rechts auf die Steinwippe und springt nach links oben, um euch zu einem Vorsprung zu hangeln.

Puzzleteil 2: Nach der dritten Steinwippe befindet sich unten rechts das erste Bonusfass dieses Levels.

Puzzleteil 3: Bewerft den Sack mit blauem Aufdruck und er gibt ein Puzzlestück preis.

Puzzleteil 4: Schießt euch mit den Pfeilfässern durch die Luft und sammelt dabei sämtliche Bananen ein. Ihr werdet wiederum mit einem Puzzlestück belohnt.

Puzzleteil 5: Erneut müsst ihr mit dem Pfeilfass alle Bananen einsammeln.

Puzzleteil 6: Wieder ist die richtige Reihenfolge der Fässer zu beachten. Nehmt die obere Option. Dann lasst ihr euch zum obersten Fass in der Mitte schleudern.

Puzzleteil 7: Über der Feuereule schwebt das siebte Puzzlestück. Schwingt euch mit den Lianen, um an das ersehnte letzte Puzzleteil zu gelangen.

2-B Handkäs mit Rattzfatz

Puzzleteil 1: Das erste Teil befindet sich in einem Bonusraum. Den Eingang findet ihr nach dem kleinen Dornengraben gleich zu Beginn des Levels.

Puzzleteil 2: Stück zwei liegt auch auf der Raketenstrecke. Haltet euch oben, um das Teil zu schnappen.

Puzzleteil 3: Augen auf! Das nächste Puzzlestück verbirgt sich in der Dunkelheit, recht weit oben am Bildschirmrand.

Puzzleteil 4: Auch das vierte Teil liegt auf der Strecke.

Puzzleteil 5: Am Levelende angekommen, geht ihr weiter nach rechts. Auf einer weiteren fliegenden Plattform befindet sich das finale Puzzleteil.

Level 2-6: Puzzleteil 1

Level 2-6: Puzzleteil 3

Level 2-B: Puzzleteil 3

Level 3-1: Puzzleteil 5

2-K Hoppolis

Puzzleteil 1: Hüpft von Eule zu Eule und sammelt so alle Items. Schafft ihr das, ist euch das erste Puzzlestück sicher.

Puzzleteil 2: Beim nächsten Teil müsst ihr schnell sein. Das Puzzlestück fährt mit den Pinguinen nach unten.

Puzzleteil 3: Teil drei schwebt nach der langen Hüpfpassage unter einer der Plattformen. Mit einer Roll-Sprung-Kombi solltet ihr das Item ergattern können.

Puzzleteil 4: Wartet auf der nächsten Plattform ein paar Augenblicke, bis eine weitere Eule nach oben fliegt. Diese hat das vorletzte Puzzleteil.

Puzzleteil 5: Teil Nummer fünf dreht sich mit den Pinguinen auf dem Rad. Auch hier ist wieder gutes Timing gefragt.

WELT 3
LA SAVANNA

3-1 Präriepolka

Puzzleteil 1: Überquert die erste Schlucht mit den Elefantenköpfen und hüpft auf die Äste des Baumes. Eine fliegende Banane erscheint und gibt euch das erste Puzzleteil, wenn ihr alle gelben Früchte sammelt.

Puzzleteil 2: Ein paar Schritte weiter verbirgt sich hinter dem Gras ein Griff im Boden. Zieht ihn heraus und erhaltet Teil zwei.

Puzzleteil 3: Klettert am Gras an der Decke nach links oben. Durch eine Trommelattacke spuckt die gelb-rote Pflanze das nächste Stück aus.

Puzzleteil 4: In der Schlucht, durch die der Vogel hin und her fliegt, befindet sich ein Fass. Springt ganz einfach hinein und schießt euch wieder heraus.

Puzzleteil 5: Reißt das Savannengras heraus und ihr werdet eine Ebene weiter geschossen. Geht dann nach links. Unter dem Gras befindet sich Teil fünf.

Puzzleteil 6: Ein paar Giraffen weiter findet ihr viele Bananenstauden. Sammelt alle ein und ihr werdet mit vielen Extraleben und einem Puzzleteil belohnt.

Puzzleteil 7: Auf dem Ast, auf dem eine der stachligen Kugeln hin und her rollt, zieht ihr den Griff aus dem Boden heraus.

Puzzleteil 8: Das vorletzte Teil bekommt ihr wieder in einer Bonuswelt. Dazu müsst ihr das Savannengras, das nach unten hängt abtrennen. Klettert am Giraffenhals ganz nach oben und katapultiert euch aus dem Bonusfass in die Sammelrunde.

Puzzleteil 9: Auf der zweiten Schlange fliegt eine Banane. Sammelt alle der gelben Früchte ein, die diese hinterlässt.

3-2 Baobab-Boogie

Puzzleteil 1: Auf der zweiten großen Blume sammelt ihr die beiden Bananenringe ein.

Puzzleteil 2: Nachdem ihr den Bodengriff herausgezogen habt, sprießen die Blumen in die Höhe. Am rechten Bildschirmrand werft ihr den Eingang zur Bonuswelt mit einem Fass ein.

Puzzleteil 3: Vorsicht vor den großen Stachelfrüchten! Zieht den Griff aus dem Boden und sammelt alle Bananen ein, um Puzzleteil drei zu bekommen.

Puzzleteil 4: Teil Nummer vier befindet sich auf dem Felsvorsprung, von dem die gefährlichen Stachelfrüchte fallen.

Puzzleteil 5: Unter der gelben Pflanze verstecken sich Bananen. Sammelt alle ein, um das fünfte Stück zu erhalten.

Puzzleteil 6: Springt auf die zwei Blumen am Wasserfall. Nach und nach kommen Blasen, die Bananenstauden beinhalten. Sammelt alle, um an das vorletzte Puzzlestück zu gelangen.

Puzzleteil 7: Nachdem ihr von der großen Stachelfrucht weggelaufen seid, springt an das Klettergras und haltet euch fest. Auf dieser Verfolgungsjagd müsst ihr alle Items einsammeln, um schließlich mit dem letzten Puzzleteil belohnt zu werden.

3-3 Samba im Sturm

Puzzleteil 1: Nachdem ihr Nashorn Rambi aus seiner Kiste befreit habt, geht zurück nach links durch die Stacheln und betretet die Bonusrunde.

Puzzleteil 2: Für Puzzleteil Nummer zwei müsst ihr wieder mit Rambi durchs Dornenfeld rennen und einen der großen Steinblöcke zerstören.

Puzzleteil 3: Zieht den nächsten Bodengriff heraus. Hinter diesem versteckt sich nämlich das dritte Puzzlestück.

Puzzleteil 4: Nachdem ihr vom Sandsturm weitergetragen wurdet, geht ganz einfach nach links. Dort wartet Teil Nummer vier.

Puzzleteil 5: Das letzte Stück bekommt ihr, wenn ihr euch mit dem herumfliegenden Bonusfass in das nächste 100-Bananen-Level schießen lasst.

Level 3-1: Puzzleteil 8

Level 3-2: Puzzleteil 2

Level 3-2: Puzzleteil 4

Level 3-5: Geheimportal 1

3-4 Feuerwasserlimbo

Puzzleteil 1: Löscht das brennende Savannengras und reißt es durch Drüberollen heraus.
Puzzleteil 2: Sammelt alle Bananen auf dem brennenden Baum und ein Puzzlestück erscheint.
Puzzleteil 3: Unter einer brennenden Fläche verbirgt sich der Eingang zu einem weiteren Bonuslevel.
Puzzleteil 4: Im glühenden Boden müsst ihr einen Griff herausziehen und kommt ans nächste Stück.
Puzzleteil 5: Puzzleteil Nummer fünf befindet sich auf einem der brennenden Bäume.
Puzzleteil 6: Hinter einem großen brennenden Baumstamm verbirgt sich der Eingang zu einer Bonusrunde. Löscht den Brand und tretet ein.
Puzzleteil 7: Geht am Zielfass vorbei und reißt das Savannengras ganz rechts heraus.

3-5 Raketenfass-Rock

Puzzleteil 1: Bevor ihr das Raketenfass besteigt, taucht im Wasser unter und sucht dort nach dem Bonuslevel.
Puzzleteil 2: Sammelt nach dem roten Ballon alle der aufeinanderfolgenden Früchte und Items.
Puzzleteil 3 : Das nächste Stück liegt ebenfalls auf dem Flugweg und ist schwer zu übersehen.
Puzzleteil 4: Nach dem nächsten Checkpoint fährt Teil vier am Kran mit nach oben.
Puzzleteil 5: Am Levelende taucht ihr hinab und sucht nach einer Muschel, die das letzte Teil beherbergt.
Geheimportale: Haltet euch im Flug oben, denn in einer der Holzhütten ist ein Portal. Ein zweites Geheimportal befindet sich am Levelende, wenn ihr ganz nach unten rechts taucht.

3-6 Kanonenkasatschok

Puzzleteil 1: Begebt euch über die Holzplattformen nach oben und tretet in die Bonusrunde ein.
Puzzleteil 2: Wenn ihr euch von Fass zu Fass schießt, wartet, bis das Puzzleteil erscheint. Achtet auf das richtige Timing.
Puzzleteil 3: Nehmt dem Pinguin die Bombe weg und sprengt damit den Eingang links zum nächsten Bonusraum.
Puzzleteil 4: Am selben Platz findet ihr eine Drehtür, unter der ihr Teil Nummer vier findet.
Puzzleteil 5: Unter der Plattform am Levelende ist das fünfte Stück versteckt.

3-A Swing dich durch

Puzzleteil 1: Unter der ersten Eule könnt ihr einen geheimen Eingang zu einer der bekannten Bonuswelten finden.
Puzzleteil 2: Zieht an den beiden Lianen, um die Mechanik in Gang zu setzen. Ein Weg nach unten wird frei. Lasst euch dort hineinfallen und sammelt das zweite Teil ein.
Puzzleteil 3: Klettert an der Schlingpflanze nach oben und aktiviert mit einem Zug an der Liane die Mechanik. Puzzlestück Nummer drei kommt daraufhin zum Vorschein.
Puzzleteil 4: Schießt euch mit dem Fass ab und haltet euch in der Luft am Seil fest. Daraufhin dreht sich die Holzvorrichtung und ihr könnt das vorletzte Puzzlestück einsammeln.
Puzzleteil 5: Kurz vor Levelende reißt ihr das Gras heraus und das letzte Teil taucht auf.

3-B Rankenrumba

Puzzleteil 1: Wieder gibt es zu Beginn des Levels einen versteckten Vorsprung aus Stein. Springt über die auftauchenden Blumen nach rechts oben.
Puzzleteil 2: Sammelt alle Bananen auf den Blättern der großen Pflanze und das zweite Puzzlestück erscheint.
Puzzleteil 3: Bevor ihr zum ersten Totenkopffass kommt, seht ihr eine Liane, die hinter den Ranken versteckt hin- und herschwingt. Zieht daran und lasst euch dann vom erscheinenden Fass weiterschießen.
Puzzleteil 4: Ein Eingang zu einem Bonuslevel versteckt sich hinter den Ranken, oberhalb des nächsten Kong-Fasses.
Puzzleteil 5: Geht an der Fleisch fressenden Pflanze vorbei und schaut auf den unteren rechten Bildschirmrand. Dort gibt euch eine einzelne Banane den Hinweis auf ein verstecktes Fass, das euch direkt zu Puzzleteil Nummer vier schleudert.
Puzzleteil 6: Nachdem ihr von mehreren Fässern weitergeschossen wurdet, geht ihr dort nach links, wo die beiden Feuerigel durch die Gegend laufen. Öffnet die gelbe Pflanze und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 7: Das letzte Puzzletück bekommt ihr, wenn ihr nach der Steinplattform, die sich auf und ab bewegt, nach links oben geht. Dort findet ihr einen weiteren Bonusraum voller Bananen und mit einem Puzzleteil.

Level 3-A: Puzzleteil 3

Level 3-A: Puzzleteil 4

Level 3-B: Puzzleteil 5

Level 3-K: Puzzleteil 2

3-K Pendelparanoia

Puzzleteil 1: Zerstört das Gefäß und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 2: Wenn ihr euch mit dem zweiten, sich bewegenden Fass nach links katapultiert, kommt ihr direkt zum nächsten Puzzleteil für eure Sammlung.
Puzzleteil 3: Teil drei bewegt sich. Um es zu bekommen, müsst ihr im richtigen Moment springen und gleichzeitig den Stromschlägen ausweichen.
Puzzleteil 4: Wenige Schritte weiter schwebt das nächste Teil in der Luft. Schnappt es euch mit einem gezielten Sprung.
Puzzleteil 5: Im nächsten Sprungabschnitt findet ihr das letzte Teil. Hier ist einiges an Geschicklichkeit gefragt.

WELT 4 OZETANIEN

4-1 Playa del Kong

Puzzleteil 1: Bevor ihr untertaucht, schwimmt ganz nach rechts. Dort auf dem Stein befindet sich das erste Teil.
Puzzleteil 2: Im Tauchabschnitt schwimmt ihr ganz nach rechts oben und zerstört die Überreste eines alten Schiffes. Dahinter verbirgt sich das zweite Teil.
Puzzleteil 3: Kurz nachdem ihr das O gefunden habt, geht es rechts in eines der Bonuslevels.
Puzzleteil 4: Am Durchgang, wo ihr die Steine zerstören müsst, führt ihr eine Drehattacke nach unten aus.
Puzzleteil 5: Aktiviert die drei Punkte, damit sich der Durchgang öffnet. Schwimmt nach links, wo sich ein weiterer Durchgang geöffnet hat. Dort findet ihr das fünfte Teil und auch ein Geheimportal.
Puzzleteil 6: Bei der großen Stachelkonstruktion angekommen, taucht ihr ganz nach unten und durchbrecht den Stein. Hier sammelt ihr einfach alle Items ein.
Puzzleteil 7: Am Ende des Levels schwimmt ihr ganz nach unten in eine weitere Bonusrunde.

4-2 Aquattack

Puzzleteil 1: Unter der ersten Plattform des Levels ist ein Bonusfass versteckt.
Puzzleteil 2: Für das zweite Teil müsst ihr lange auf dem untersten Gleis weiterfahren und erst im letzten Moment springen.
Puzzleteil 3: Teil drei findet ihr auf der Fahrtstrecke.
Puzzleteil 4: Um an das nächste Stück zu gelangen, müsst ihr auf der linken Spur fahren.
Puzzleteil 5: Bleibt für Teil fünf so lange wie möglich auf der rechten Spur. Das Stück taucht hinter dem Felsblock auf.

4-3 Tiefseetourismus

Puzzleteil 1: Im dunklen Abschnitt müsst ihr rechts oben ein Schiffswrack zerstören. Dahinter sammelt ihr alle Bananen.
Puzzleteil 2: Wenn die zwei Pinguine auf euch zulaufen, nehmt einen davon und geht zurück nach oben und werft ihn auf die Absperrung zum Bonuslevel.
Puzzleteil 3: Im nächsten Tauchabschnitt schwimmen Quallen um eine große Stachelpflanze. Rechts oben versteckt sich das nächste Puzzleteil in der Dunkelheit.
Puzzleteil 4: Sammelt alle Bananen ein, die von den Quallen umkreist werden.
Puzzleteil 5: Im kommenden Abschnitt befinden sich oberhalb des Wassers Bananen. Diese müsst ihr einsammeln.
Puzzleteil 6: An Land angekommen, nehmt ihr den Pinguin und werft diesen auf den Sack, um Teil sechs zu ergattern.
Puzzleteil 7: Das nächste Stück versteckt sich im kommenden Tauchabschnitt ganz links.
Puzzleteil 8: In der zweiten Fläche, auf denen die leuchtenden Pflanzen wachsen, befinden sich Bananen. Sammelt sie ein und erhaltet das vorletzte Stück.
Puzzleteil 9: Am Ende des Levels befindet sich rechts wieder einmal ein Bonusraum.

4-4 Tentaklos

Puzzleteil 1: Klettert an der Liane nach oben und betretet dort den Bonuslevel.

Level 4-1: Puzzleteil 4

Level 4-2: Puzzleteil 4

Level 4-2: Puzzleteil 5

Level 4-3: Puzzleteil 8

Puzzleteil 2: Nachdem im Durchgang die Minen explodiert sind, könnt ihr nach oben schwimmen und alle Stauden einsammeln.
Puzzleteil 3: Wenn der Krake euch verfolgt, schwimmt nach oben. Zwischen zwei Felsvorsprüngen gibt es ein Versteck. Neben einem ordentlichen Bananennachschub findet ihr hier auch das dritte Teil.
Puzzleteil 4: Habt ihr den Kraken abgehängt, mustert er euch durch Löcher in der Felsenwand. Passt auf seine Tentakel auf! Neben seinem zweiten Fangarm geht es oben in einen Bonusraum.
Puzzleteil 5: Wieder verfolgt euch der Tintenfisch mit seinen Tentakeln. Haltet euch rechts, um das letzte Puzzlestück in einer Höhle zu finden.

4-5 Fiesta Ka-Wum

Puzzleteil 1: Nach dem ersten Kletterabschnitt findet ihr links oben den Eingang zu einer Bonusrunde.
Puzzleteil 2: Gleich im Anschluss holt ihr euch Teil zwei, indem ihr den Bodengriff herauszieht.
Puzzleteil 3: Als Nächstes seht ihr oben eine große Holzkiste. Mit einer Sprengung zerstört ihr die Kiste und schnappt euch das dritte Stück.
Puzzleteil 4: Lasst euch durch die Fässer schießen und sammelt dabei alle vier Münzen ein.
Puzzleteil 5: Nachdem ihr in den nächsten Abschnitt katapultiert wurdet, geht nach oben und tretet in den nächsten Bonusraum ein.
Puzzleteil 6: Nach dem Buchstaben G müsst ihr die beiden Holzkisten sprengen.
Puzzleteil 7: Zerstört die Kisten ganz am Ende, bevor die große Bombe in die Luft geht. In einer der unteren Kisten verbirgt sich das letzte Puzzleteil.

4-6 Koralligalli

Puzzleteil 1: Nach dem Sprung ins Wasser schwimmt ihr einfach wieder nach oben.
Puzzleteil 2: Im Abschnitt, in dem ihr zusammen mit den Stachelkugeln durchs Wasser gewirbelt werdet, müsst ihr alle Münzen sammeln.
Puzzleteil 3: Taucht wieder nach oben und geht nach links. In der Kiste ist das nächste Teil.
Puzzleteil 4: Taucht in das Innere im oberen Abschnitt und sammelt dort alle gelben Früchte ein.
Puzzleteil 5: Das letzte Stück befindet sich in der Bonusrunde, die ihr direkt nach dem Checkpoint findet.

4-A Aqua Marter

Puzzleteil 1: Relativ am Anfang des Levels befindet sich zwischen zwei springenden Stachelkugeln ein geheimer Eingang zu einem der Bonusräume.
Puzzleteil 2: Taucht ins Wasser hinunter. Dort, wo ihr hin und her gewirbelt werdet, müsst ihr wieder alle Bananen einsammeln.
Puzzleteil 3: Wenn euch das Schiff nach oben wirft, sammelt alle Bananen. Passt dabei allerdings auf die Pinguine auf!
Puzzleteil 4: Nach dem nächsten Kong-Fass springt ihr ins Wasser, bevor ihr euch am Klettergras weiterhangelt. Ganz unten kommt ihr in eine verborgene Höhle, wo ihr alle Stauden sammeln müsst.
Puzzleteil 5: Wenn ihr am Gras entlanggeklettert seid und auf dem Holzpodest steht, seht ihr eine Liane schwingen. Geht nach unten unter das Podest und hüpft in das Bonusfass hinein.
Puzzleteil 6: Im nächsten Tauchabschnitt werdet ihr zusammen mit Kugelfischen umhergeschleudert. Auch hier schnappt ihr euch alle gelben Früchte.
Puzzleteil 7: Das Gleiche müsst ihr auch für Teil sieben auf den beweglichen Holzplanken tun.
Puzzleteil 8: Springt noch nicht in das Totenkopffass, sondern stattdessen ins Wasser. Unten im Seegras findet ihr Teil acht.
Puzzleteil 9: Sitzt ihr im Fass mit dem Zielfass vor Augen, schießt euch noch nicht hinein, sondern in das Fass auf der rechten Seite. Dort findet ihr das letzte Teil.
Geheimportal: Vor dem Totenkopffass springt ihr mit Crankys Stock über die Stachelkugeln nach oben und schwingt euch an der Liane zum Portal.

4-B Pocolocolabyrinth

Puzzleteil 1: Gleich zu Beginn springt ihr auf die Hängebrücke und bevor diese einstürzt, springt ihr erneut nach rechts oben. Dort öffnet ihr die Kiste.
Puzzleteil 2: Nehmt an der Abzweigung den unteren Weg. In der ersten Holzkiste gibt es ein Puzzleteil.
Puzzleteil 3: Nachdem ihr den roten Schlüssel gefunden habt, findet ihr links am Rand den Eingang zu einem Bonusraum.
Puzzleteil 4: Oberhalb der blauen Kiste müsst ihr alle Bananen einsammeln.
Puzzleteil 5: Das letzte Teil verbirgt sich am Ende des Levels in der Kiste ganz rechts.

Level 4-3: Puzzleteil 5

Level 4-4: Puzzleteil 3

Level 4-6: Puzzleteil 2

Level 5-1: Puzzleteil 2

4-K Walzenwahnsinn

Puzzleteil 1: Öffnet das Gefäß, nachdem ihr den Wikinger mit der doppelseitigen Keule besiegt habt.
Puzzleteil 2: Bevor ihr über die Walzen nach oben hüpft, müsst ihr auf die Hummel springen, um an das zweite Teil zu gelangen.
Puzzleteil 3: Im Lava-Abschnitt findet ihr an der ersten Walze links das dritte Stück.
Puzzleteil 4: Für Teil vier ist etwas Timing vonnöten. Ihr findet es gleich hinter den Stachelwalzen.
Puzzleteil 5: Für das letzte Stück müsst ihr euch im Fass zum richtigen Zeitpunkt abschießen.

WELT 5 MARMALOUPE

5-1 Fauna Fantasia

Puzzleteil 1: Öffnet die Pflanze beim Kong-Fass mit einer Trommelattacke.
Puzzleteil 2: Aus dem letzten Fass, aus denen die Fangarme schießen, kommt ein Bonusfass. Springt hinein und es bringt euch zu einem Bonusraum.
Puzzleteil 3: Nutzt die gegnerische Echse als Sprunghilfe und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 4: Nach den kippenden Fahrzeugen befindet sich oben ein weiteres Bonusfass. Schnappt euch alle 100 Bananen.
Puzzleteil 5: Nach dem Checkpoint hüpft ihr mithilfe der Eidechse zum nächsten Teil hinauf.
Puzzleteil 6: Wenige Augenblicke später müsst ihr auf die kippenden Holzplattformen springen und oben das Puzzleteil einsammeln.
Puzzleteil 7: Sammelt alle Bananen am Holzzahnrad und das siebte Stück erscheint.

5-2 Zuckerfass zum Abheben

Puzzleteil 1: Lauft ganz nach links, um in eine Bonusrunde zu gelangen, und schnappt euch hier alle 100 Bananen.
Puzzleteil 2: Sammelt die komplette Bananen-Reihe und ein weiteres Stück erscheint.
Puzzleteil 3: Wenn der Pinguin in seiner Holzkonstruktion verschwunden ist, müsst ihr wieder alle Bananen sammeln.
Puzzleteil 4: Schnappt euch alle Stauden zwischen den beiden Melonenscheiben und Teil vier gehört euch.
Puzzleteil 5: Am Levelende springt ihr in das kaputte Holzkonstrukt und schießt euch in eine weitere Bonusrunde. Dazu benötigt ihr allerdings Unterstützung von Dixie. Nur mit ihr könnt ihr so hoch springen, um in das Fass zu gelangen.

5-3 Melone zum Quadrat

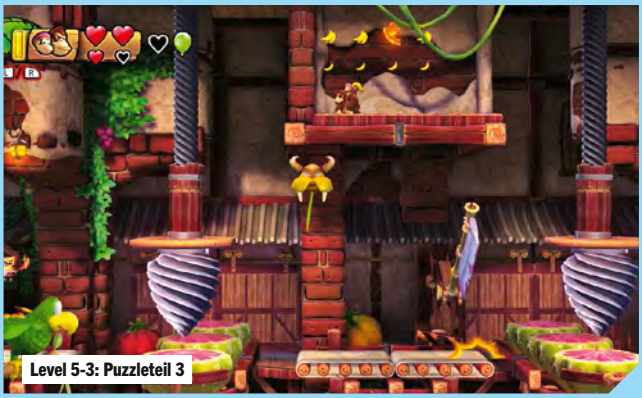
Puzzleteil 1: Unter der Fleisch fressenden Pflanze könnt ihr eine Drehtür öffnen. Hier findet ihr Bananenstauden und das erste Puzzlestück.
Puzzleteil 2: Springt über die eckigen Melonen nach links und tretet in den Bonusraum ein.
Puzzleteil 3: Zwischen den beiden großen Bohrern müsst ihr am Seil ziehen und dann am zweiten Bohrer nach oben springen.
Puzzleteil 4: Gleich nach dem Checkpoint geht ihr nach oben und öffnet die Pflanze.
Puzzleteil 5: Kurz vor Ende müsst ihr auf den Kürbisstücken hin und her springen. Links findet ihr schließlich das letzte Puzzlestück dieses Levels.
Geheimportal: Nach dem vierten Puzzlestück müsst ihr auf der obersten Plattform oben nach rechts laufen.

5-4 Saftladen

Puzzleteil 1: Oben auf der drehbaren Plattform müsst ihr die Kiste öffnen und alle Items der fliegenden Banane einsammeln.
Puzzleteil 2: Im Becken voller Fruchtsaft sammelt ihr alle Bananen. Aber Vorsicht vor dem Hai! Mithilfe von Cranky Kongs Gehstock könnt ihr den Hai besiegen.
Puzzleteil 3: Zwischen den beiden springenden Stachelbeeren könnt ihr unten eine Drehtür finden, die euch in die nächste Bonusrunde bringt. Hier winkt euch das nächste Stück.
Puzzleteil 4: Ein paar Schritte weiter könnt ihr in die Tiefe tauchen und findet dort links das vierte Puzzlestück.
Puzzleteil 5: Auch im nächsten Saftbecken könnt ihr wieder ein Puzzlestück ergattern.
Puzzleteil 6: Schnappt euch eine Bombe, nehmt sie mit durch die Drehtür und sprengt den Eingang zur nächsten Bonusrunde auf.
Puzzleteil 7: Gleich im nächsten Becken müsst ihr ganz nach unten zum siebten Stück tauchen.
Puzzleteil 8: Schießt euch mit dem Fass im richtigen Moment ab. Dazu benötigt ihr allerdings das richtige Timing.
Puzzleteil 9: Dann geht es wieder in die Tiefe. Taucht nach ganz unten und sammelt auch das letzte Puzzleteil ein.

Level 5-2: Puzzleteil 5

Level 5-3: Puzzleteil 1


Level 5-3: Puzzleteil 3

Level 5-5: Puzzleteil 7

Geheimportal: Nach dem Buchstaben G müsst ihr im Becken ganz nach unten schwimmen. Dazu benötigt ihr allerdings Dixie Kong an eurer Seite. Nur mit ihrer Hilfe gelingt es euch, gegen die starke Strömung anzukommen. Seid ihr schließlich ganz nach unten getaucht, seht ihr auch schon das nächste Geheimportal vor euch.

5-5 Gelee Fatal

Puzzleteil 1: Rollt euch gegen das Gelee und das Puzzleteil springt hervor.
Puzzleteil 2: Nach den ersten paar Sprüngen über den Wackelpudding hüpft ihr am Klettergras nach oben und holt euch das zweite Puzzleteil aus der Pflanze heraus.
Puzzleteil 3: Nach dem grünen Pudding-Block springt ihr dreimal auf die große Eule und anschließend ins Bonusfass.
Puzzleteil 4: Wenige Augenblicke und einen Fassflug weiter könnt ihr auf eine hölzerne Plattform springen, um dort das nächste Stück des Puzzles einzusacken.
Puzzleteil 5: Schnappt euch den Helm-Pinguin und werft ihn auf den Sack.
Puzzleteil 6: Am Checkpoint angekommen, sammelt ihr alle Bananen ein.
Puzzleteil 7: Nach einer weiteren Hüpfpassage über Pudding macht ihr Halt auf einer Holzplattform. Darunter findet ihr eine Pflanze, die euch das letzte Stück ausspuckt.

5-6 Eis im Spiel

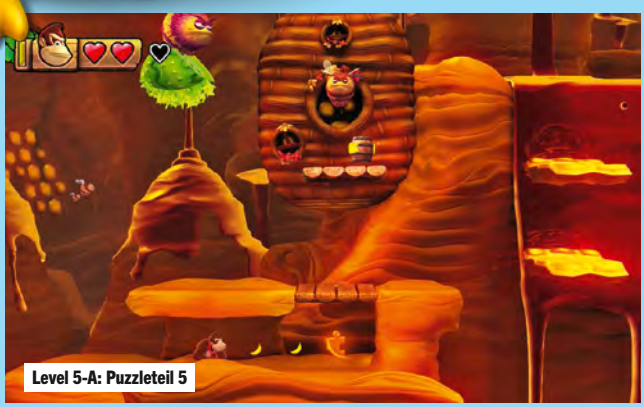
Puzzleteil 1: Schlagt euch durch die beiden kleinen Eisblöcke nach unten in die Bonuswelt.
Puzzleteil 2: Zerstört den Eisblock kurz vor dem Checkpoint. Zieht den Griff darunter heraus und eine fliegende Banane erscheint. Sammelt alle Früchte und das nächste Teil ein.
Puzzleteil 3: Nachdem ihr am Seil gezogen habt und auf das große Eis am Stiel springt, gleitet ein Stück mit nach unten und springt nach rechts in den verborgenen Gang.
Puzzleteil 4: Nachdem ihr unter den vielen Bohrern hindurchgerollt seid, seht ihr das vorletzte Teil vor euch unter der Brücke.
Puzzleteil 5: Springt am Ende des Levels von den lila Eiswürfeln am Fass vorbei und fliegt mithilfe von Dixie zum letzten Puzzlestück des Levels.

5-A Honigharlekinaden

Puzzleteil 1: Springt mit Cranky Kong nach links durch die Dornen und zieht am Seil.
Puzzleteil 2: An den beweglichen Bienennestern klettert ihr nach ganz oben und findet links den Eingang zu einem Bonusraum.
Puzzleteil 3: Nachdem ihr mit den beiden Nestern nach rechts schwingt, klettert ihr nach oben und findet dort das dritte Teil.
Puzzleteil 4: Am Checkpoint angekommen, geht ihr nach links und klettert nach oben in den zweiten Bonusraum.
Puzzleteil 5: Wenn ihr von den Bienen getragen werdet, findet ihr einen geheimen Weg, in dem ein Puzzleteil wartet.
Puzzleteil 6: Nach dem Checkpoint schwingt ihr euch nach rechts in das Bonusfass. Schießt euch mit dem richtigen Timing durch die Luft und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 7: Das letzte Stück findet ihr, wenn ihr mit den nächsten Bienennestern nach links oben klettert.

5-B Marmeladenpromenaden

Puzzleteil 1: Springt auf die Echse und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 2: Geht durch die drei nach unten schießenden Stachelkonstruktionen und klettert an der letzten am Gras nach oben.
Puzzleteil 3: Von der langen Liane, die nach unten führt, springt ihr direkt nach rechts in einen weiteren Bonusraum.
Puzzleteil 4: Auf den Kletterplattformen befindet sich eine Pflanze, die das vorletzte Puzzlestück enthält.


Level 5-A: Puzzleteil 5

Level 5-B: Puzzleteil 3

Level 6-B: Puzzleteil 4

Level 6-3: Puzzleteil 4

Puzzleteil 5: Nach dem Checkpoint könnt ihr die zweite Steinsäule sprengen und gelangt so an das letzte Teil des Levels.

5-K Plattformpatsche

Puzzleteil 1: Von den Plattformen springt ihr auf eine Eule und sammelt dabei in der Luft das erste Teil ein.
Puzzleteil 2: Nachdem ihr mithilfe der drei Eulen den Abgrund überwunden habt, müsst ihr mit der Plattform nach oben fahren und dann nach links auf den Vorsprung hüpfen. Dort wartet Teil Nummer zwei.
Puzzleteil 3: Im weiteren Verlauf kommt ihr zu einem Abschnitt mit zahlreichen Plattformen. Dort seht ihr auf dem Weg nach oben Teil Nummer drei.
Puzzleteil 4: Auch das nächste Puzzlestück befindet sich in diesem Abschnitt. Ihr müsst mit dem richtigen Timing auf die Eulen springen, um an dieses Puzzlteil zu gelangen.
Puzzleteil 5: Am Ende dieses Abschnitts müsst ihr alle Münzen sammeln. Meistert ihr die Sprungkombination erfolgreich, bekommt ihr auch das letzte Puzzleteil. Nehmt euch allerdings vor den blauen Eulen in Acht.

WELT 6
DONKEY-KONG-INSEL

6-1 Trautes Heim, Eis allein

Puzzleteil 1: Schießt euch mit dem Fass in die Bonuswelt.
Puzzleteil 2: Rutscht unter den Stacheln hindurch und klettert an der Wand nach unten.
Puzzleteil 3: Springt mithilfe des Gegners nach oben und haltet euch am Gras fest. Klettert dann nach oben und öffnet die Kiste.
Puzzleteil 4: Im nächsten Kletterabschnitt hat sich rechts in einem Holzverschlag das vierte Teil versteckt.
Puzzleteil 5: Am Endfass sammelt ihr alle Bananen ein und bekommt dafür das letzte Teil.

6-2 Verschollen im Eis

Puzzleteil 1: Nehmt eure ganze Kraft zusammen und zieht an der Verankerung das Schiff nach oben.
Puzzleteil 2: Ein paar Schritte weiter verbirgt sich in der Pflanze ein Bonusfass. Springt hinein und sammelt den kompletten Bananenbestand.
Puzzleteil 3: Sammelt den Bananenkreis ein und das dritte Teil erscheint. Dann braucht ihr es nur noch einzusammeln.
Puzzleteil 4: Zerstört die Eisblöcke auf dem Schiff und ihr könnt in die nächste Bonuswelt, um dort auf Bananenjagd zu gehen.
Puzzleteil 5: Zieht die eingefrorenen Felsen nach oben und springt hinauf. Dazu benötigt ihr Hilfe von Dixie Kong. Oben öffnet ihr die Pflanze und sammelt das fünfte Teil.

6-3 Glatteistrümmer

Puzzleteil 1: Nach der dicken Eule erscheint ein Bonusfass, sobald der vereiste Boden hinabgestürzt ist.
Puzzleteil 2: Sammelt den Bananenkreis ein und Teil Nummer zwei erscheint.
Puzzleteil 3: Ein paar Schritte weiter könnt ihr die Absperrung mit einem Fass oder Gegner einwerfen und findet dahinter das dritte Stück versteckt.
Puzzleteil 4: Bevor ihr euch mit dem Fass eine Ebene nach hinten schießen lasst, geht weiter und sammelt das nächste Teil ein.
Puzzleteil 5: Das letzte Puzzlestück findet ihr hinter dem rutschenden Eisblock in der gelbroten Pflanze.

6-4 Glaziale Fasszeit

Puzzleteil 1: Zieht den Griff am Anfang des Levels aus dem Boden, aber nehmt euch vor der Schneekanone in Acht.
Puzzleteil 2: Nehmt das Kong-Fass und lauft damit zum Levelanfang. Dort könnt ihr die Absperrung einwerfen und den Bonusraum betreten.
Puzzleteil 3: Im Raketenfass sammelt ihr beide Bananenringe ein. Dazu benötigt ihr allerdings einiges an Fingerspitzengefühl.
Puzzleteil 4: Wieder muss eine Reihe an gelben Früchten geschnappt werden, um bei der Puzzlesuche erfolgreich zu sein.
Puzzleteil 5: Nach einem längeren Abschnitt müsst ihr die komplette Obstreihe einsacken und werdet dafür mit dem vierten Teil belohnt.
Puzzleteil 6: Auch hier müsst ihr eure Geschicklichkeit beweisen und alle Items zwischen den riesigen Schneebällen ergattern.
Puzzleteil 7: Nach dem Abschnitt, in dem ihr die Schneekugel steuert, geht ihr weiter nach rechts und findet dort den Eingang in eine Obstsammelrunde. Hier bekommt ihr schließlich auch Teil Nummer sieben, wenn ihr alle Bananen sammelt.

Level 6-4: Puzzleteil 7

Level 6-6: Puzzleteil 1

Level 6-7: Puzzleteil 1

Level 6-7: Puzzleteil 4

6-5 Schneeflockschock

Puzzleteil 1: Öffnet ganz einfach die gelbe Pflanze.
Puzzleteil 2: Haltet euch am Rad fest und katapultiert euch in das versteckte Bonusfass.
Puzzleteil 3: Klettert nach dem Checpoint an den Lianen hin und her und sammelt alle Bananen.
Puzzleteil 4: Schießt euch mit den Pfeilfässern durch die Luft und wartet auf das Puzzleteil.
Puzzleteil 5: Im nächsten Abschnitt öffnet ihr die Holztruhe und sammelt alle Items ein, die die fliegende Banane hinter sich herzieht.

6-6 Schattenlawinen

Puzzleteil 1: Unter der Holzkonstruktion ist das erste Teil versteckt.
Puzzleteil 2: Geht nach links oben auf das Holzgerüst. Hinter dem Pinguin, der euch mit Fischen beschießen möchte, verbirgt sich das nächste Puzzlestück.
Puzzleteil 3: Wenn ihr am Gras nach oben klettert, springt auf die Ebene und holt euch aus der Pflanze Teil Nummer drei.
Puzzleteil 4: Auch beim nächsten Puzzlestück müsst ihr mithilfe der Eule auf ein Gerüst springen. Öffnet wiederum die Pflanze und erhaltet das vorletzte Stück.
Puzzleteil 5: Wenn ihr auf den Plattformen nach oben springt, findet ihr wieder eine der Pflanzen. Diese hält das letzte Teil für euch bereit.

6-7 Kühlkammer

Puzzleteil 1: Nachdem ihr eine Ebene nach hinten katapultiert wurdet, schießt euch zurück und findet das erste Teil links neben dem DK-Logo.
Puzzleteil 2: Im nächsten Abschnitt müsst ihr durch eine Drehtür im Boden eines der bekannten Bonuslevels betreten.
Puzzleteil 3: Auf der beweglichen Plattform sammelt ihr alle Bananen. Passt dabei allerdings gut auf die Stromschläge auf!
Puzzleteil 4: Gleich danach gibt es am unteren Bildschirmrand ein Bonusfass.
Puzzleteil 5: An den beiden Lianen und dem Klettergras klettert ihr nach oben und findet dort das letzte Teil dieses Levels.
Geheimportal: Wenn ihr am Buchstaben N vorbeigekommen seid, müsst ihr mit Dixie nach dem nächsten Plattformabschnitt nach oben links fliegen.

6-8 Magma Mia

Puzzleteil 1: Betätigt das große DK-Logo und begebt euch dann an den Levelanfang. Dort findet ihr eine der Bonuswelten.
Puzzleteil 2: Macht mit Rambi alle Blöcke kaputt und sammelt die Bananen darunter ein.
Puzzleteil 3: Am Checkpoint angekommen, lauft ihr weiter und holt euch aus der nächsten Pflanze das dritte Puzzleteil.
Puzzleteil 4: Wenige Schritte weiter findet ihr das vorletzte Teil hinter der Fassade versteckt.
Puzzleteil 5: Ihr komplettiert eure Puzzlesammlung gleich im kommenden Abschnitt, wo euch die Lava nach oben befördert. Sammelt alle Bananen ein.

6-A Igluirrsinn

Puzzleteil 1: Sammelt auf den explodierenden Plattformen alle Items.
Puzzleteil 2: Nehmt das Fass vor dem Checkpoint und werft es gegen den Auslöser. Sammelt alle Bananen und ihr findet den Weg in die Bonuswelt.
Puzzleteil 3: Ein paar Schritte weiter sammelt ihr alle Items an der rotierenden Scheibe.
Puzzleteil 4: Zerstört den Eisblock und ihr könnt nach unten in die nächste Bonusrunde.
Puzzleteil 5: Kurz vor dem nächsten Checkpoint versteckt sich das letzte Puzzleteil hinter einem Holzverschlag.

6-B Tropfsteininferno

Puzzleteil 1: Zieht den Griff aus dem Boden und hangelt euch am Gras nach links oben.
Puzzleteil 2: Werft das Kong-Fass auf den Sack, um an das zweite Teil zu gelangen.
Puzzleteil 3: Das dritte Stück verbirgt sich nur wenige Schritte weiter unter dem nächsten Griff im Boden.
Puzzleteil 4: In der kommenden Passage klettert ihr wieder am Gras nach links und findet hinter dem Eis verborgen ein Bonusfass.
Puzzleteil 5: Auch der nächste Griff bringt euch wieder zu einem Puzzlestück. Sammelt die Bananen hinter der Holzwand.
Puzzleteil 6: Nach den drei Holzplattformen, die nach oben geblasen werden, müsst ihr die gelbe Pflanze an der Decke öffnen. Ein Bonusfass bringt euch in die nächste Bananenrunde.
Puzzleteil 7: Haltet euch am Felsen fest, wenn dieser nach unten stürzt. Ganz am Ende wartet das letzte Teil auf euch.

Level 7-1: Puzzleteil 4

Level 7-2: Puzzleteil 3

6-K Stachelspelunke

Puzzleteil 1: Springt mit Crankys Stock über die Stacheln und sammelt so das erste Teil ein.
Puzzleteil 2: Das zweite Stück erreicht ihr, nachdem ihr den Griff aus dem Boden zieht.
Puzzleteil 3: Klettert nach oben und öffnet das Gefäß links.
Puzzleteil 4: Im nächsten Kletterabschnitt sammelt ihr ganz einfach alle Bananen.
Puzzleteil 5: Auf der Eisrutsche springt ihr im richtigen Moment.

WELT 7
INCOGNITO ISLAND

Um die siebte Welt freizuschalten, müsst ihr alle Puzzleteile und KONG-Buchstaben in den Welten zuvor einsammeln.

7-1 Qual der Quader

Puzzleteil 1: Das erste Teil findet ihr unter der dritten Plattform.
Puzzleteil 2: Teil zwei findet ihr nach der Eule oben auf einem der beweglichen Steine.
Puzzleteil 3: Sammelt alle Bananen, die um die beiden quadratischen Plattformen kreisen, und das dritte Puzzleteil erscheint.
Puzzleteil 4: Wenn ihr zusammen mit den Steinquadern nach unten stürzt, müsst ihr alle Münzen einsammeln.
Puzzleteil 5: Das letzte Teil schwebt im nächsten Abschnitt, gleich nach der großen Eule.

7-2 Schienenersatz Verquer

Puzzleteil 1: Das erste Puzzleteil befindet sich auf der beweglichen Säule.
Puzzleteil 2: Sobald ihr in der Lore sitzt, müsst ihr auf das zweite Puzzleteil achten. Es befindet sich in der ersten Lücke zwischen den Schienen, über einem Fisch.
Puzzleteil 3: Nachdem ihr ins Wasserbecken gestürzt seid, geht zurück und öffnet das Gefäß.
Puzzleteil 4: Wenn ihr den Wikinger besiegt habt, wartet Teil Nummer vier auf euch. Dazu müsst ihr auf der herunterklappenden Plattform gezielt auf den herabstürzenden Steinblock springen.
Puzzleteil 5: Wenn ihr in das Raketenfass hüpft, müsst ihr wieder einmal der Reihe nach alle gelben Früchte einsammeln, damit auch das letzte Puzzlestück dieses Levels erscheint.

Level 7-3: Puzzleteil 3

7-3 Weiter bis wolkig

Puzzleteil 1: Nach den vier stachligen Stahlwürfeln müsst ihr in der Wolke alle Bananen einsammeln.
Puzzleteil 2: Teil zwei schwebt zwischen den beiden Feuereulen.
Puzzleteil 3: Im weiteren Verlauf springt ihr von Wolke zu Wolke. Auf einer der schwebenden Steine findet ihr ein Gefäß, das ihr öffnen müsst.
Puzzleteil 4: Im nächsten Gefäß findet ihr das vierte Teil, doch ihr müsst euch beeilen, da die Plattform nach kurzer Zeit explodiert.
Puzzleteil 5: Sobald ihr euch auf der zweiten Raketenplattform befindet, solltet ihr eure Augen nach dem allerletzten Puzzlestück offen halten.

David Goller

SUPER SMASH BROS. UNIVERSE

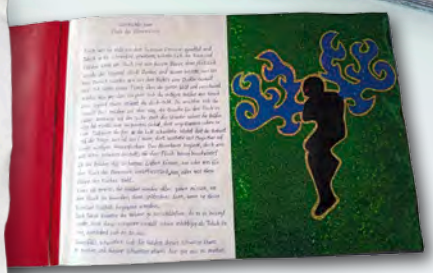
Eindrucksvolle Spielmodi-Ideen eines talentierten Nachwuchs-Gamedesigners!

Hallo N-ZONE-Redaktion!

Zuerst möchte ich mich bei euch dafür bedanken, dass ihr diese Smash Bros. Shirts und Smash Bros. Schlüsselanhänger in eurem Heft abgedruckt habt. Das hat mich gefreut und nun möchte ich die Smash-Bombe zünden und euch zeigen, wie ich die Spielmodi bei Smash Bros. Universe zusammenstellen würde, wenn ich die Möglichkeit dazu hätte. Und haltet euch fest, die vier mitgesendeten Artbooks dürft ihr ruhig behalten, denn bei euch sind sie in guten Händen. Außerdem könnt ihr euch so immer daran erinnern, wie ich die Spielmodi erstellt hätte. Ich würde mich nicht wundern, wenn ihr darüber vielleicht sogar ein Sonderheft druckt. So jetzt wird es aber Zeit, Kirby durch den klassischen Modus (Die verschollene Smash-Trophäe), durch den Story-Modus (Bedrohung des Universums) und durch den Abenteuer-Modus (Fluch der Dimension) zu begleiten. Als Bonus kommen natürlich die Missionen dazu, wie bei einer Torte das Sahnehäubchen. Auch wenn man im fertigen Spiel seine eigenen Spielmodi nicht zusammenstellen kann, freue ich mich natürlich trotzdem auf das Spiel und kann es kaum abwarten, bis es im Handel ist. Nun möchte ich euch noch etwas vorschlagen: Was haltet ihr davon, wenn Uwe als Wetteinsatz einen Tag lang als Thymelot (von den Top Vier) verkleidet in der Redaktion arbeiten muss? Also so richtig in Ritterrüstung und er sollte eine Art Kerkerschlüssel in Anlehnung an das Pokémon Clavion mit sich führen und der Rest der Redaktion müsste ihn an diesem Tag als Thymelot ansprechen. Tja Uwe, aber nicht, dass du deine netten Kollegen in den Kerker sperrst. Spaß beiseite, denn jetzt muss ich euch fragen wie ich Zapdos in Pokémon Y fangen kann, ohne dass es flieht, bevor der Kampf überhaupt richtig begonnen hat. Ich versuchte Zapdos mit Fähigkeiten wie „Wegsperren" und „Ausweglos" an der Flucht zu hindern, doch ohne Erfolg. Was soll ich machen? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

Macht's gut, euer Leser Jürgen Seyfer

P.S.: Wird eigentlich ein Nachfolger von Pokémon Puzzle League für Wii U als Verkaufsversion (also nicht zum Herunterladen) erscheinen?



N-ZONE: Vielen Dank für die vier Artbooks mit deinen Spielmodi-Ideen. Echt klasse, dass du dir solche Mühe damit gegeben hast und wie viel liebevolle Detailarbeit in den toll gestalteten Seiten steckt. Wir waren wirklich schwer beeindruckt! Mach weiter so, vielleicht wird ja mal ein berühmter Spieldesigner wie beispielsweise der Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto aus dir! Uwe hält übrigens nichts von deiner Idee, dass er als Wetteinlösung in eine Ritterrüstung gesteckt werden soll. Hier sein Kommentar zu deinem Vorschlag: „Jetzt, wo der Sommer kommt, soll ich mich in eine enge Rüstung quetschen und mir darin einen Hitzschlag holen? Nix da …!" Zu deiner Zapdos-Frage gibt es eine einfache Antwort. Das verflixte Biest flieht während der ersten zehn Fangversuche grundsätzlich immer. Erst beim elften Aufspüren eines Zapdos bekommst du erstmals die Chance, auch wirklich eines zu schnappen. Und nun zu deiner letzten Frage: Über einen eventuellen Nachfolger von *Pokémon Puzzle League* liegen uns bislang leider absolut keine Informationen vor.

MUTANT-TYRANHA
KÖNIG BOB OMB
Fortsetzung Pilzflug
Au weia, zu Beginn gleich 2 Bosse.
Anscheinend hat Mutant Tyrantha hier bombige Unterstützung von König Bob Omb.
STAGE 11 CAPTAIN FALCON
Hier müsste man sich Captain Falcon stellen, mitten im F-Zero Gran Prix.
Wird F-Zero für die Wii U kommen?
F-027
7
Marios dunkle Seite fordert Mario zum Duell, auf dem müsste diesen dunklen Mario besiegen.
Als nächstes stellt sich Yoshi in den Weg und man müsste Yoshi besiegen, um weiter zu kommen.
TIME 2.00
Stoppt diese Bananen Diebe. In der Mission geht's darum die Bananen vor den Dieben zu schützen.
Stage 5
Sonic gilt es hier zu bezwingen, um weiter zu kommen.
Bei dieser Mission müsste man diese Brückenpfeiler rechts und links zertrümmern, damit die Brücke einstürzt und Rösen Bowser in die Lava hineinplumst.
auf und stehen die Prinzessin.
Missionsziel: Besiege 45 Peach Klone.

CHILDREN OF WIFI – EIN BLICK HINTER DIE KULISSEN

In dieser Reportage unseres Lesers Andi Hammerl erfahrt ihr alles Wissenswerte über die Facebook-Gruppe „Children of WiFi“ und die Riege der alteingesessenen Mitglieder!

Wer mit der Gruppe Kontakt aufnehmen will, schickt eine Mail an happyversum@yahoo.de oder scannt den QR-Code oben ein.

Entstehungsgeschichte:

„Children of WiFi“ hat sein Entstehen indirekt der N-ZONE zu verdanken. Ende 2005 hatte ich die Ehre, als erster Leser im damaligen „Leserverhör“ vorgestellt zu werden. Die Leser, die sich daraufhin für eine *Mario Kart DS*-Online-Session bei mir meldeten, waren die ersten zukünftigen Mitglieder der Ur-Version meiner Community. Zu Beginn sammelte ich DS-Freundescodes, später auch von Wii-Zockern, die nach Spielpartnern suchten. Diese wurden dann per Mail an alle Mitglieder weitergeleitet. Damals war ich in den verschiedensten Internetforen auf Mitgliedersuche und fand einige interessante Leute, die zum Großteil auch heute noch der Gruppe die Treue geschworen haben.

Seit Februar 2007 nennt sich die Community „Children of WiFi“. Der Name entstand aufgrund der damaligen Veröffentlichung des DS-Titels *Children of Mana* und dem Gedanken, dass wir alle doch irgendwie „Spielkinder“ sind, die durch die WiFi Connection miteinander spielen können.

Als ich am 03. Juni 2012 spontan eine Facebook-Gruppe eröffnete, um mit den damaligen Mitgliedern völlig unkompliziert über die anstehende E3 zu sinnieren, ging der Spaß aber erst richtig los: fast alle alten Mitglieder waren wieder an Bord, die Gruppe ermöglichte uns vieles, was per Mails oder in einem Forum einfach nicht möglich gewesen wäre.

Das bietet die Community:

„Children of WiFi“ spielt sich in Facebook ab. Die Besonderheit der Gruppe ist es, dass die Mitglieder alle keine 08/15-Zocker sind. Viele von ihnen sind sogar bekannte Gesichter, wenn man regelmäßiger N-ZONE-Leser ist. Sie könnten unterschiedlicher nicht sein, aber trotzdem ist die Atmosphäre sehr familiär und stimmig. Das sollte natürlich auch erhalten bleiben, wenn neue Mitglieder zur Gruppe stoßen. Jedem wird die Möglichkeit geboten, eigene Spielesessions als Facebook-Veranstaltung zu erstellen. Aber auch das schlichte Erstellen von Posts zum Thema Gaming oder Nutzen des Gruppenchats ist jedem erlaubt. Die aktuellsten Meldungen werden genauso gepostet wie besondere Videos oder Artikel rund um die Videospielewelt. Regelmäßig gibt es außerdem die „Gamer-Fragen der Woche“ die sich mit tiefgreifenden Fragen rund um die Videospielewelt beschäftigen, eine monatliche Umfrage „Was habt ihr gezockt?“ oder eben alles, was ihr selbst posten möchtet. Egal ob ihr besondere Merchandise-Stücke eurer Sammlung per Foto zeigt, Umfragen startet, euren Lieblingstrack aus einem Spiel postet, Spiele verkaufen möchtet oder ganz klassisch Hilfe beim Vorankommen benötigt. „Children of WiFi“-Mitglieder haben enorm viel Freiheit, was Beiträge in der Community betrifft. Da wir uns durchschnittlich aus 50 Mitgliedern zusammensetzen, verliert man Beiträge nicht so schnell aus den Augen, kein User geht in der Masse unter.

Aufnahmebedingungen:

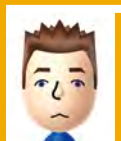
Interessierte sollten über einen möglichst großen Fundus an Spielewissen verfügen, jahrelange Spieleerfahrung mitbringen und mit Leidenschaft zocken. Ob man Multikonsolero ist oder sich eher an eine bestimmte Fraktion hält, ist nicht wichtig. Mehr Sony- und Microsoft-Spieler sind sogar erwünscht! Am Wichtigsten ist es aber, dass ihr auch aktiv am Gruppengeschehen teilnehmen wollt!

Interessenten schreiben an happyversum@yahoo.de, oder ihr kontaktiert einen der Gruppen-Admins über Facebook.

Derzeit haben wir rund 50 Mitglieder sowie einige Administratoren. Eine Auswahl davon stellen wir hier kurz vor:

Andi Hammerl (27): Nintendo-Maniac seit frühen Game-Boy-Zeiten und der „Big Boss“ der Gruppe. Verfügt über Unmengen von trivialem Wissen rund um Nintendo und darüber hinaus.

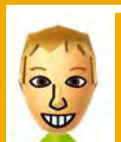
Beni Birkeneder (27): Hat als Gamestop-Mitarbeiter sein Hobby zum Beruf gemacht. Sein Herz gehört Retro-Games und -Konsolen von Nintendo. Derzeit mehr Sammler als Spieler.



Dominik Kressmann (20): Der Bassist der Band „Enamine“ bevorzugt Handheld-Gaming, zockt aber auch gerne am PC. Der Kritiker aus der Gruppe, aber immer nachvollziehbar.

Eike Schiejok (26): Das heute dienstälteste Mitglied der Gruppe. In seiner Art einfach unbeschreiblich, ein Gesamtkunstwerk. Unser kurioses Gruppenmaskottchen ... ;)

Yasin Battal (24): Sammler von Collectors-Editionen, Fan von Anime-Games und begabter Autodidakt. Hat sich selbst erstaunlich gut Japanisch beigebracht. (Anm. der Red.: Respekt!)



Sascha Neitzke (31): Ist bekannt geworden durch sein „Zelda-Zimmer“. Arbeitet momentan an seiner Retro-Game-Homepage „Retrodox“, welche Anfang bis Mitte 2014 starten wird.

Manuel Donaubauer (23): Merchandise-Artikel von Nintendo sind sein Ding: Miyamoto-Autogramme, limitierte Handhelds, Einzelstücke – in seiner Sammlung wird man fündig.

Lee Mai Xuan (23): Betreibt den Gaming-bezogenen Youtube-Kanal „Der Lee“. Zudem ist er noch Leiter von StreetPass Mannheim/Ludwigshafen samt der dazugehörigen Community.

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's zunächst eine kleine Erklärung über eine sinnvolle Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit dem neuen Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 06/2014 abgedruckt. Demnach findet ihr rechts die Auflösung der Wette aus der Ausgabe 02/2014. Die Aufgabe lautete, euch als *Assassin's Creed*-Figuren zu verkleiden. Jedoch erreichte uns leider nur eine einzige Bild-Einsendung eines feuchtfröhlichen Piratentreffens von Martin Hinze – HarrHarr!

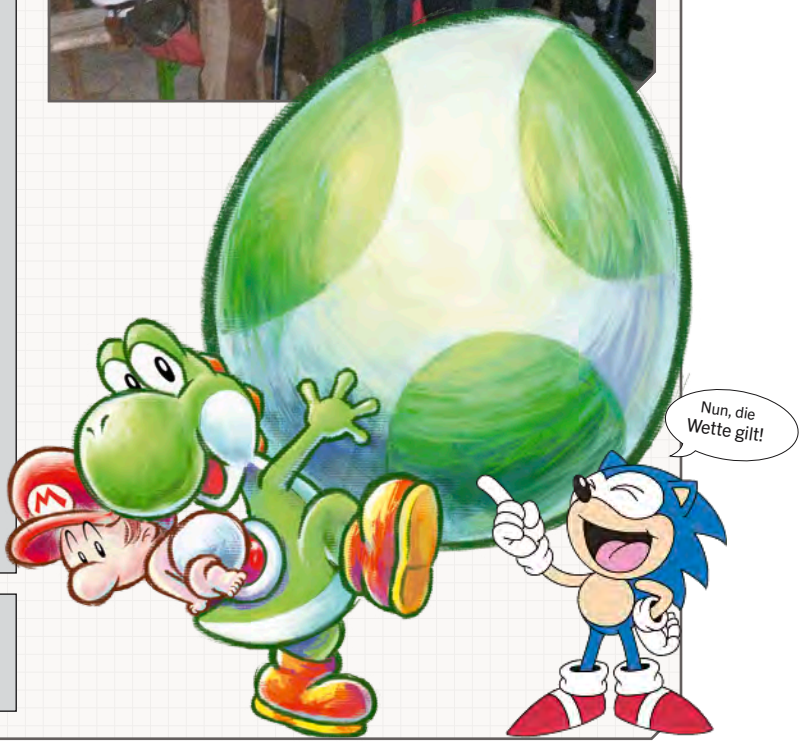
DIE AKTUELLE WETTE
Das fantastische *Yoshi's New Island* hat es nicht nur uns angetan und so dreht sich die aktuelle Wette natürlich rund um niedliche Saurier, grün gepunktete Eier, Baby-Marios, Sonnenblumen und fette rote Fieslinge. So wettet Uwe, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe erfolgreich umsetzen können:

1. Pickt euch aus den in *Yoshi's New Island* enthaltenen Charakteren oder Gegenständen eure Favoriten heraus und bastelt euch möglichst originalgetreue Verkleidungen.

2. Auf dem Beweisfoto sollten wie im Spiel zwei Figuren zu sehen sein, die eine Situation aus dem Abenteuer nachstellen. Erlaubt sind dabei alle Aktionen, die ihr euch vorstellen könnt, auch wenn diese am Schluss nicht exakt wie im Videogame aussehen.

3. Diese Wettbedingung ist keine Pflicht und richtet sich an die Perfektionisten unter euch: Wir würden es begrüßen, wenn der Hintergrund eures Fotos ebenfalls der *Yoshi's New Island*-Thematik entsprechen würde. Ob ihr dafür nun Photoshop und einen entsprechenden Filter verwendet oder zufällig eine Kulisse in der freien Natur findet (passend von der Frühlingssonne ausgeleuchtet), überlassen wir euch!

Uwe verpflichtet sich, den Kollegen der Redaktion einen Korb hart gekochte, grün gepunktete Eier mitzubringen, wenn er die Wette verliert.



DIE WETTEINLÖSUNG:
Da uns zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 02/2014 nur eine Einsendung erreicht hat (siehe rechts oben), hat Uwe diesmal wieder Glück gehabt und musste nicht als Käpt'n Hinkebein verkleidet in der Arbeit einlaufen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. April 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Lukas Löhr aus München hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Tails seinen Kumpanen auf diesem Artwork zu *Sonic Boom*, dem kommenden Abenteuer des blauen Sega-Igels? Schickt eure Texte bis zum 27. März 2014 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Aktuell wird in unserer „N-ZONE Superliga" das erste Turnier des neuen Jahres veranstaltet. In der zuvor durchgeführten Umfrage habt ihr als Spiele-Favoriten für den Wettbewerb die neueste *Pokémon*-Edition ausgewählt. Die erste Runde des Turniers ist bereits gelaufen (die vollständige Teilnehmerliste haben wir in der letzten Ausgabe abgedruckt). Inzwischen wurde die zweite Runde des Turniers ausgefochten und zum Redaktionsschluss stand das Achtelfinale an. Die entsprechenden Paarungen findet ihr in den beiden Listen rechts.

2 Eine Anmeldung zum laufenden Turnier ist natürlich nicht mehr möglich, doch keine Sorge, dies wird garantiert nicht der letzte Wettbewerb der „N-ZONE Superliga" sein. Wenn ihr das nächste Turnier nicht verpassen möchtet, beteiligt euch doch einfach an der Superliga, sodass euch keine Neuigkeit zu unseren Veranstaltungen entgeht. Wie das funktioniert, erklären wir euch direkt im Anschluss.

3 Surft einfach auf der Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga" vorbei und klickt auf „Gefällt mir". Ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die Facebook-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnier-Infos versorgt – komfortabel und problemlos.

4 Die „N-ZONE-Superliga" ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen. Einige dieser Postings präsentieren wir euch jeden Monat unter der Rubrik „Facebook-Schmankerl".

PAARUNGEN DER 2. RUNDE

Daniel Seckler	vs.	Max Schreiber
Tony Maticic	vs.	Celia Hsu
David Tarakanoff	vs.	Marcel Höflich
Florian Nolte	vs.	Alexander Stütz
Jana Pulnar	vs.	Fute Futmatron
Melvin Wessel	vs.	Troy Devotion
Mario Reif	vs.	Mounier Palesch
Steffen Bewersdorff	vs.	Jens Dellhofen
Babak Karimi	vs.	Maximilian Schaller
Andre Hölscher	vs.	Allen Kurosaki
Mehrschad GhelichKhani	vs.	Christian Rochor
Kai Ausderkiste	vs.	Marco Interessiertehkeinen
Samuel Wilk	vs.	Benjamin Garic
Basti An	vs.	Johannes Schulle
Frederik Hausen	vs.	Noc-Noc Noctis

PAARUNGEN IM ACHTELFINALE

Max Schreiber	vs.	Celia Hsu
David Tarakanof	vs.	Alexander Stütz
Jana Pulnar	vs.	Troy Devotion
Mario Reif	vs.	Jens Dellhofen
Babak Karimi	vs.	Allen Kurosaki
Mehrschad GhelichKhani	vs.	Kai Ausderkiste
Samuel Wilk	vs.	Johannes Schulle
Noc-Noc Noctis	vs.	Eddy Knight

Unser *Pokémon*-Turnier mit stolzen 56 Teilnehmern läuft reibungslos. Wenn alles klappt, können wir euch voraussichtlich in der nächsten Ausgabe den Gewinner des Turniers präsentieren.

FACEBOOK-SCHMANKERL

BEITRAG VON SUPERLIGA-USER ANDI HAMMERL:
In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr neben interessanten Beiträgen auch witzige Videos oder coole Bilder posten. So hat Andi Hammerl, ein treuer Stammleser und Chef der Facebook-Gruppe „Children of WiFi“ einen Screenshot seines *Tropical Freeze*-Spielstands gepostet. Hier noch seine Textzeilen zum Bild:
Heut mag ich mal ein bisschen angeben! ^^ Weil alle schimpfen, dass *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ja ach so schwer beziehungsweise unschaffbar sein soll: siehe mein Bild!
Aber klar: Der Titel war wirklich hart! Sehr hart! Aber wesentlich einfacher als *Returns* (*3D*), welches ich aber auch auf 200 Prozent gespielt habe.

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ wird derzeit ein *Pokémon*-Turnier mit 56 Teilnehmern ausgefochten. Über Facebook könnt ihr euch problemlos einen Überblick zum Wettbewerbsverlauf verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch in Zukunft keine Aktion entgeht!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

ODE AN DIE BESTEN LESER DER WELT

Wir wollen unsere Kolumne diesen Monat nutzen, um Danke zu sagen. Wem? Natürlich euch, unseren Lesern! Wir bekommen ja stets reichlich Leserpost, aber die Menge, die wir in diesem Monat bekommen haben, war besonders beachtlich und hätte genügt, um zwei Hefte voll zu bekommen. Was fast alle diese Briefe gemeinsam haben: Sie werden damit eingeleitet, dass die Schreiberlinge anmerken, dass sie mit unserer Arbeit zufrieden sind. Wirklich wahr, bei der Auswahl derjenigen Zusendungen, die wir hier abdrucken, haben wir uns nicht einfach die Rosinen herausgepickt! Das liefert einem fleißigen Redakteur an so manchem anstrengenden Arbeitstag einen ganz schönen Motivationsschub und sorgt dafür, dass sämtliche Redaktionsmitglieder tagelang stets nur fröhlich grinsend durch das Büro schlendernd gesehen wurden. Es gibt keine schönere Bestätigung, als von euch, liebe Leser, gesagt zu bekommen, dass man seine Arbeit gar nicht mal so falsch macht. Wie wir auch in der Antwort auf das Schreiben unseres Lesers Dylan-Noah anmerken, tut es uns deswegen umso mehr leid, dass so viele der Briefe und E-Mails, die uns erreichen, unbeantwortet bleiben müssen – umso mehr, als ihnen oft Beweise der Kreativität der N-ZONE-Fans beiliegen.

Damit kommen wir zum zweiten Punkt, für den wir uns an dieser Stelle bei euch bedanken wollen, nämlich für ebenjene Zusendungen, die wir regelmäßig von euch erhalten. Schaut euch zum Beispiel einmal die Zeichnung eines selbst ersonnenen Minen-Levels für *Luigi's Mansion 2* an, die wir von N-ZONE-Leser Sebastian Sigl erhalten haben. Sogar eine neue Geister-Art, die Luigi in seinen praktischen Spuk-Sauger verfrachten muss, hat sich Sebastian ausgedacht. Doch unter den kreativen Meisterwerken befinden sich nicht nur tolle Zeichnungen, sondern auch mit wahnsinnig viel Liebe gestaltete Kunstwerke wie Sauerteig-Skulpturen, selbst erfundene Kartenspiele, selbst gebackene Leckereien und in mühevollster Kleinstarbeit erarbeitete Konzepte für eigene Spielideen. Ein Beweis gefällig? Guckt euch doch einmal die *Super Smash Bros.*-Booklets auf Seite 86 an, die unser Leser Jürgen für uns gebastelt hat – diese haben nicht nur bei den Redakteuren der N-ZONE für reihenweise offene Münder gesorgt. Also noch einmal: Danke, dass ihr uns durch eure Leserbriefe beweist, dass ihr mit unserer Arbeit zufrieden seid. Danke, dass ihr uns mit euren Zeichnungen, Basteleien und Naschereien den Arbeitsalltag versüßt. Danke für die allerbesten Leser der Welt!
Euer N-ZONE-Team

LOBESHYMNE

Hallo Sebastian!
Die Redakteure der N-ZONE bekommen garantiert Unmengen an Leserpost mit Fragen, Anregungen und Kritik, mit der sie ihren Arbeitsalltag füllen. Ich will heute einfach nur ein paar lobende Worte loswerden. Und da du aktuell mein Lieblingsredakteur bist, wende ich mich persönlich an dich. Ich lese eure Zeitschrift schon seit über 15 Jahren – also schon doppelt so lange, wie du dort als Redakteur arbeitest :-)

N-ZONE: Lieber André, wir machen den Lanz und müssen uns an dieser Stelle mal kurz einhaken: Obwohl wir uns sicher sind, dass Sebastian Stange sich sehr über deine lobenden Worte freut, müssen wir dir leider mitteilen, dass er schon seit Anfang des Jahres nicht mehr in unserer Redaktion arbeitet. Wir hoffen natürlich, dass du unserem Heft trotz der Stange-Abstinenz weiterhin die Treue hältst und uns auch in den nächsten 15 Jahren weiterhin Leserpost zusendest.

Seit der Ankündigung von *Hyrule Warriors* spaltet das Spiel die Gemüter der Fans. Ein klassisches *Zelda*-Erlebnis dürft ihr euch von dem Titel nicht erhoffen.

Auch nach 15 Jahren freue ich mich noch über jede neue Ausgabe der N-ZONE. Ihr schafft es immer wieder, ein informatives, interessantes und witziges Heft zu erstellen. Sehr gut gefällt mir, dass ihr sowohl optisch als auch inhaltlich immer mit der Zeit geht. Besonders gerne lese ich momentan die Retro-Rubrik, was wohl auch an meinem (für Nintendo-Spieler) fortgeschrittenen Alter von 29 Jahren liegen dürfte. Aber auch die Specials wie kürzlich etwa der Ausblick auf 2014 gefallen mir sehr gut. Das Beste und Wichtigste ist jedoch, dass man sich immer auf eure Tests verlassen kann. In den Leserbriefen findet sich immer wieder Kritik an euren Wertungen. Meiner Meinung nach habt ihr in den letzten 15 Jahren jedoch so gut wie nie danebengelegen, was bei euch einen Hit-Stempel bekommen hat, hat mir auch immer viel Spaß gemacht. Bei *Super Mario 3D World* war ich mir zum Beispiel nicht sicher, ob ich es mir zulegen soll, da es auf der Wii U bereits so viele Jump & Runs gibt. Auf euren Test hin habe ich es mir jedoch besorgt und bereue es überhaupt nicht. Also: Macht weiter so und bleibt bei euren Meinungen, denn ich und viele andere Leser sind sehr zufrieden damit.

N-ZONE: Wow, bei so viel Lob werden wir ja dunkelrot! Dein Brief ging durch die ganze Redaktion und hat uns gehörig den Büroalltag versüßt. Vielen, vielen Dank dafür – und keine Sorge, wir werden auch in Zukunft kritisch und unabhängig über Spiele für die Nintendo-Konsolen berichten.

Schöne Grüße aus Düsseldorf,
André

HYRULE-SKEPSIS

Hallo N-ZONE-Redaktion,
auch wenn es schon alle wissen: Ihr seid die Besten! Ich lese euer Heft seit einem Jahr und schreibe euch anlässlich dieses Jubiläums.

N-ZONE: Wir schwenken die Fahnen, setzen die Partyhüte auf und danken für das Lob!

Zuerst mal eine Frage zu den Leserbriefen: Druckt ihr hier eigentlich alle ab, die ihr bekommt?

Dylan-Noah schickte uns zusätzlich zu seinem Leserbrief noch ein Bild seiner Okarina, stilvoll angerichtet neben einem Triforce und der Hülle von *Ocarina of Time*.

N-ZONE: Das würden wir nur zu gerne, aufgrund des beschränkten Platzes und der Vielzahl an Leserbriefen ist uns das aber so gut wie nie möglich. Sogar die Briefe, die wir abdrucken, müssen wir oftmals stark kürzen – wie auch im Fall deines eigenen Leserbriefs ;-)

Ich bin 15 Jahre alt und quasi mit der Okarina in der Hand aufgewachsen, weswegen ich von der Ankündigung von *Hyrule Warriors* ziemlich geschockt war. Nichts gegen Änderungen, aber die Rolle eines reinen Prügel-Helden passt nicht so recht zu Link. Ich bin skeptisch, ob sich hier das typische *Zelda*-Feeling einstellen wird.

N-ZONE: Wir können deine Skepsis verstehen. Allerdings sollte man an *Hyrule Warriors* mit einer anderen Grundeinstellung herangehen als an die „normalen" *Zelda*-Spiele. Es ist eben ein Spin-off und als solches kann es sich Freiheiten herausnehmen, die in der Hauptserie nicht möglich wären – wie auch bei *Link's Crossbow Training*.

Zu guter Letzt habe ich noch eine Frage zu *Majora's Mask*. Ich bin ein großer Fan von *Ocarina of Time*, habe den N64-Nachfolger aber noch nie gespielt. Darum denke ich, dass es dringend an der Zeit ist, diesen Umstand zu ändern! Haltet ihr es denn für möglich, dass ein Remake à la *Ocarina of Time 3D* oder eine Version für die Virtual Console der Wii U erscheinen wird?

N-ZONE: Ja und ja – wir halten beides für realistische Szenarien. Die Hinweise auf ein Remake für den 3DS verdichteten sich in den letzten Wochen, wenngleich eine offizielle Ankündigung bisher noch aussteht. Für die Virtual Console wird das Spiel über kurz oder lang wohl auch erscheinen – zuvor muss Nintendo jedoch endlich N64-Spiele als Downloads für die Wii U bereitstellen. Auf der Wii kannst du dir das Spiel übrigens bereits jetzt downloaden, auch für die emulierte Wii-Konsole auf der Wii U!

Ich wünsche euch alles Gute,

Dylan-Noah

FRUST-ABBAU

Sehr geehrte Damen und Herren, ich fühle mich von Nintendo zurzeit verhöhnt. Die Wii U wurde auf der E3 2011 als Konsole angekündigt, die neben Gelegenheitsspielern auch die Bedürfnisse von „echten" Gamern berücksichtigt. Bislang ist das entsprechende Spiele-Angebot jedoch mehr als überschaubar. Klar, es gibt dafür einige familientaugliche Titel, aber für diese Zielgruppe ist die Konsole schlicht zu teuer. Dadurch, dass auf Multimedia-Funktionen wie einen Bluray-Player verzichtet wurde, gibt es für diese Käuferschicht abseits der Spiele keinen anderen Anreiz, sich eine Wii U zuzulegen. Zudem wissen viele Leute nicht einmal, dass die Wii U eine neue Konsole ist, sondern halten das Gamepad für eine Peripherie der Wii.

N-ZONE: Du zählst völlig korrekt Probleme auf, mit denen Nintendo zurzeit zu kämpfen hat. Jedoch finden wir, dass bereits einige qualitativ sehr hochwertige Titel für Vielspieler der Wii U existieren und es somit in diesem Punkt nicht wirklich Grund zur Klage gibt.

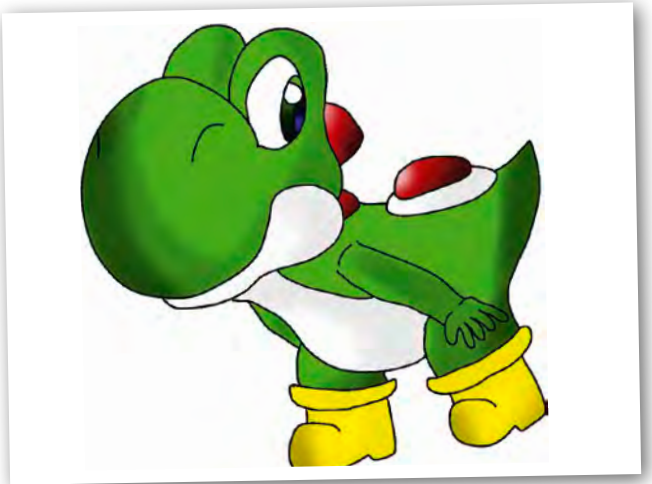
Von den Third-Party-Entwicklern kommt für die Wii U ja kaum noch was. Aber was ist mit den Nintendo-eigenen Produktionen? Nach *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* ist der nächste große Titel *Mario Kart 8* – und der kommt erst im Mai! Das sind drei volle Monate ohne ein „richtiges" Spiel! Inzwischen stecke ich mehr Zeit in Indie- als in die wenigen Vollpreis-Titel, die erscheinen.

N-ZONE: Die aktuelle Spieleflaute ist kein Umstand, den man lediglich Nintendo vorwerfen kann. Bis zum Spätsommer werden die Konsolen generell eher schwach mit Software versorgt, die Knaller häufen sich traditionell gegen Ende des Jahres. Aber du hast natürlich recht: Dadurch, dass sehr wenige Drittsteller-Titel erscheinen, gibt es auf der Wii U zurzeit oftmals lange Durststrecken. Ganz anders sieht es im eShop aus. Die Menge an vorhandenen und kommenden Indie-Spielen für die Nintendo-Konsole ist beachtlich. Da viele dieser Titel qualitativ durchaus mit großen Produktionen mithalten können, dürften unsere Konsolen so schnell nicht verstauben.

Wenn schon so wenige Vollpreis-Spiele erscheinen, müssten zumindest viel mehr VC-Spiele pro Woche veröffentlicht werden! Um die Spiele-Bibliotheken der Retro-Konsolen auch nur halbwegs in der VC abbilden zu können, müsste jede Woche ein Vielfaches der Menge an Veröffentlichungen erscheinen. Was mich zudem stört, ist die Tatsache, dass man zweimal dafür bezahlen soll, wenn man ein VC-Spiel sowohl für die Wii U als auch den 3DS besitzen will. Eine Crossbuy-Funktion wäre hier meiner Meinung nach Pflicht.

N-ZONE: Auch Virtual-Console-Spiele verlangen zumindest ein Mindestmaß an Entwicklungsaufwand, bevor sie veröffentlicht werden können. Es stimmt jedoch, dass Nintendo den Erscheinungs-Rhythmus hier beschleunigen sollte, denn aktuell ist das Angebot noch recht mager. Bezüglich der Crossbuy-Funktion hast du unsere volle Zustimmung – wir nehmen jedoch an, dass eine solche nach der kürzlich erfolgten Einführung von Nintendo-Network-IDs nur noch eine Frage der Zeit ist.

Nächster Punkt: Warum muss ich mich erst ins Wii-Menü begeben, wenn ich auf meiner Wii U auf die VC-Spiele der emulierten Wii zugreifen will? Das ist extrem umständlich. Da sogar der Speicher der Wii emuliert wird, kann ich den wesentlich größeren Speicher der Wii U zudem nicht nutzen und bin auf die 512 MB



Bico schreibt uns: „Ihr habt gesagt, ihr wollt mehr Zeichnungen veröffentlichen. Darum schicke ich euch dieses Bild von Yoshi, das ich gemalt habe." Vielen Dank!

In der letzten Ausgabe haben wir gesagt, dass wir keine Bilder von *Minecraft*-Kreationen mehr veröffentlichen wollen – und dann schickt uns unser Leser Peter Meisterwerke wie dieses zu. Aber jetzt wirklich: Aus! Schluss! Kein *Minecraft* mehr!

der Vorgänger-Konsole angewiesen. Bei so vielen Stolpersteinen vergeht mir ehrlich gesagt doch glatt die Lust am Wii-Spielen.

N-ZONE: Hier sollte Nintendo wirklich nachbessern. Eine Integration des Wii-Download-Kanals in den eShop wäre wohl der vernünftigste und kundenfreundlichste Weg. Aber auch hier denken wir, dass es durch die Einführung der Nintendo-Network-ID in nächster Zeit neue Ankündigungen geben wird.

Ich frage mich, warum DS-Spiele für die VC der Wii U angekündigt wurden. Diese bekommt man schließlich noch in den Geschäften. Viel sinnvoller wäre es, erstmals Gamecube-Spiele anzubieten. Und wenn schon großspurig DS-Titel angekündigt werden: Was ist mit den GBA- und N64-Klassikern? Nach 14 Monaten auf dem Markt sollte mehr geboten werden als einige verstreute NES- und SNES-Spiele.

N-ZONE: GBA-Spiele für die Virtual Console hat Nintendo, kurz nachdem wir deinen Leserbrief erhalten haben, bestätigt. Die Bereitstellung von DS-Titeln begrüßen wir prinzipiell, finden aber auch, dass die Ankündigung von Spielen für Gamecube und N64 hätte Vorrang haben sollen.

Nach dem missglückten 3DS-Start hat Nintendo bei der Wii U nicht aus den Fehlern gelernt und stattdessen noch viel mehr verbockt. Dem Konzern bleibt nichts anderes übrig, als endlich einmal Geld in die Hand zu nehmen und sich ansprechende Spiele von Drittherstellern für die Konsole zu sichern. Wii-U-Versionen von bereits erhältlichen Spielen wie *GTA V* oder von kommenden Blockbustern wie *Metal Gear Solid 5* wären für mich und sicher auch viele andere Nintendo-Spieler bestimmt eine sehr positive Überraschung. Mit freundlichen Grüßen,

Henrik Heinsohn

Unglaublich, aber wahr: In diesem Jahr werden es volle zwölf Jahre, dass Rare (damals noch Rareware) von Microsoft aufgekauft wurde. Viele Nintendo-Spieler wie unser Leser Georg haben den Schock aber bis heute noch nicht überwunden.

NINTENDO AUF E3?

Liebes N-ZONE-Team,
erst einmal möchte ich euch sagen, dass ihr das beste Magazin auf der Welt seid und ihr euch von anderen Zeitschriften durch Rubriken wie euren sehr gelungenen Retro-Teil positiv abhebt. Bin leider erst 13 Jahre alt, sonst würde ich die N-ZONE schon viel länger lesen!

N-ZONE: Danke für das Lob! Wir können unsere Arbeit aber nur deswegen gut machen, da wir mit Fans wie dir über die absolut besten Leser auf der Welt verfügen :-)

Letztes Jahr war ich sehr enttäuscht, als Nintendo auf der E3 statt einer Pressekonferenz lediglich eine Ausgabe von Nintendo Direct zeigte. Wie sieht es in diesem Jahr aus?

N-ZONE: Leider verfügen wir hierzu auch noch über keine Infos. Nach der lauten Kritik der Fans im letzten Jahr stehen die Chancen aber gut, dass Nintendo wieder auf eine klassische Pressekonferenz setzt.

Ist ein Nachfolger zu *Lego City Undercover* geplant? Ich fand das Spiel echt toll!

N-ZONE: Auch hier wissen wir leider nicht mehr als du. Die Verkaufszahlen waren weder überragend noch katastrophal. Die Möglichkeit einer Fortsetzung steht also prinzipiell im Raum. Freuen würden wir uns über ein *Lego City Undercover 2* auch sehr, denn so mancher hier in der Redaktion hat so wie du unzählige Stunden in Lego City verbracht und fleißig Plastiksteinchen gesammelt.

Wie sieht es mit einem 3DS-Nachfolger aus? Der 2DS hat mich jetzt nicht wirklich vom Hocker gehauen. Und wisst ihr etwas zu einer Fortsetzung von *Super Mario 3D Land* oder weiteren 3DS-Umsetzungen von *Metal Gear*-Spielen nach *Snake Eater*, zum Beispiel *Metal Gear Solid 2* oder *The Twin Snakes*? Oder ist neben *Metal Gear Solid 5* für die Playstation und die Xbox ein *Metal Gear* für die Wii U geplant?

N-ZONE: Glaub uns, Marvin, wir würden dir nur allzu gerne Antworten auf deine vielen Fragen geben. Falls es zu Fortsetzungen oder Umsetzungen der von dir genannten Spiele kommt, wissen darüber bislang aber nur die Entwickler Bescheid. Bezüglich des 3DS kannst du dir sicher sein, dass die Mannen bei Nintendo schon fleißig an einem Nachfolger werkeln. Da der 3DS sich aber wie geschnitten Brot verkauft und mit qualitativ hochwertigen Titeln versorgt wird, ist mit dem Nachfolge-Handheld zumindest in den nächsten Jahren aber trotzdem nicht zu rechnen.

Euer treuer Leser,

Marvin Hintersdorf

RARE-RÜCKKAUF?

Hallihallo liebes N-ZONE-Team!
Erst einmal ein riesiges Lob an euer Magazin! Ich bin ein großer N-ZONE-Fan und besitze fast jede Ausgabe von 1997 bis heute!

N-ZONE: Das freut uns sehr – wir hoffen, du bleibst uns noch lange Zeit als Leser erhalten!

Als ich wieder einmal die alten N-ZONE-Ausgaben durchgeblättert habe, bin ich in Ausgabe 11/02 über die Meldung „Rare von Microsoft aufgekauft“ gestolpert. Obwohl das schon zwölf Jahre her ist, bin ich über diesen Umstand noch immer traurig. Ich will gar nicht daran denken, was für tolle Spiele Rare noch für die Nintendo-Konsolen hätte machen können. Denkt ihr, dass Rare irgendwann wieder zu Nintendo zurückkehren könnte?

N-ZONE: Nun ja, die Qualität der Rare-Spiele hat in den letzten Jahren ziemlich gelitten. Es gab noch einige gute Spiele wie *Kameo: Elements of Power* oder *Banjo-Kazooie: Schraube locker*, diese waren aber eben „nur“ gut. Du musst wissen, dass sich hinter dem Label Rare kaum noch eines der Gesichter verbirgt, welche für N64-Klassiker wie *Banjo-Kazooie* oder *Perfect Dark* zuständig waren. Insofern sehen wir den Weggang von Rare mit einiger zeitlicher Distanz nicht mehr ganz so tragisch wie du. Die Chance, dass

Rare wieder für Nintendo entwickelt, ist gering – weder wird Microsoft das Studio abgeben wollen noch dürfte Nintendo genug Interesse an einer Übernahme haben.

Mir ist etwas Seltsames aufgefallen: Warum gibt es eigentlich eine N-ZONE-Ausgabe 13/04?

N-ZONE: Das hat produktionstechnische Gründe. Simpel zusammengefasst: Manchmal sind am Ende des Jahres noch zu viele Wochen übrig, um mit Heft 01/XX einzusteigen – einfach kein Heft zu machen geht aber natürlich auch nicht. In diesem Fall wird an das aktuelle Jahr eine dreizehnte Ausgabe angehängt.

Liebe Grüße und macht weiter so, euer treuer Leser **Georg Hofmair**

QUAL DER WAHL

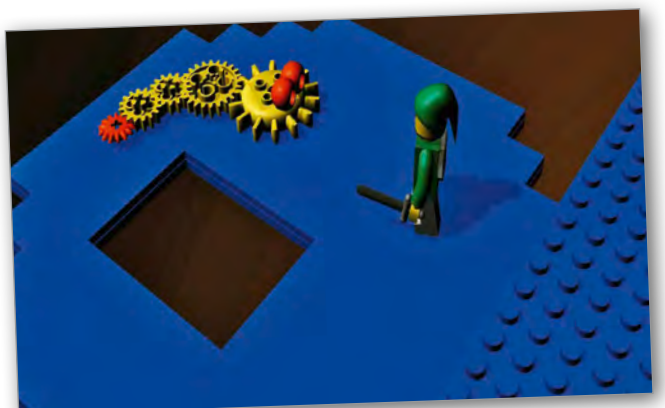
Hey liebes N-ZONE-Team!
Ich lese euer Heft noch nicht allzu lange, aber was ich gelesen habe, beeindruckt mich. Ich habe noch kein so gutes, aber dennoch unterhaltsames Magazin gelesen. Ein großes Lob von mir!

N-ZONE: Wow, in diesem Monat werden wir in unseren Leserbriefen ja geradezu mit Lob überschüttet! Vielen Dank für die netten Worte!

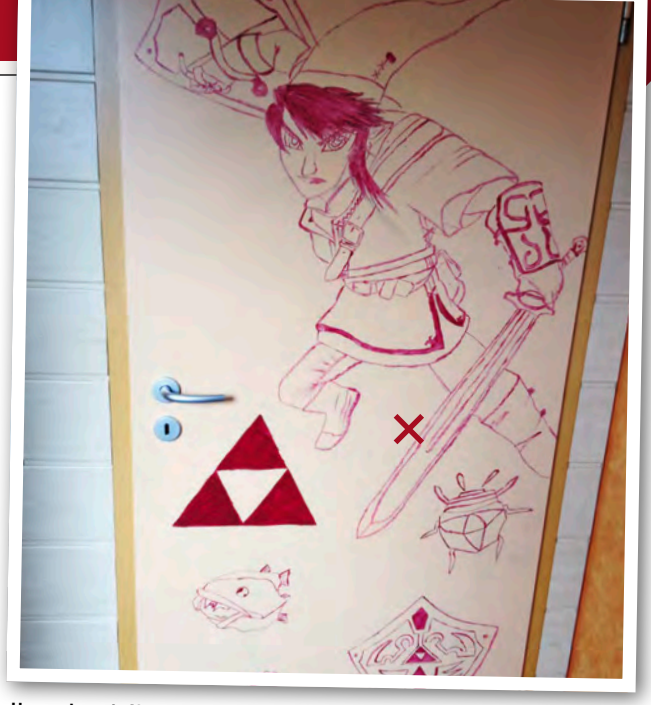
Ich freue mich schon auf euren Test zu *Mario Kart 8* und hatte große Freude an eurem Review zu *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*! Zum Geburtstag will ich mir ein *Zelda*-Spiel für den 3DS holen, also entweder *Ocarina of Time 3D* oder *A Link Between Worlds*. Beide haben von euch 90 % erhalten. Ich tendiere mehr zu *Ocarina of Time 3D*, da mir der Grafikstil mehr zusagt und es das Remake eines der besten Spiele aller Zeiten ist. Könnt ihr mir sagen, warum das Original 97 % und das Remake „nur" 90 % erhalten hat?

N-ZONE: Du musst bedenken, dass zwischen den beiden Veröffentlichungen knapp 13 Jahre liegen. Die 90 % zeigen, dass *Ocarina of Time* nach wie vor ein tolles Spiel ist. Man muss ein Spiel aber immer entsprechend der Zeit seiner Veröffentlichung bewerten und da herrschten bei der 3DS-Variante im Jahr 2011 schon ganz andere Erwartungen als 1998 beim Release des Originals. Zudem handelte es sich „nur" um ein Remake ohne viele Neuerungen abseits der Grafik.

Ich fände es toll, wenn ihr im Retro-Teil ältere Artikel und Tests, also zum Beispiel das Review zu *Ocarina of Time*, abdrucken könntet, damit jüngere Leser wie ich eine Chance bekommen, sie zu lesen.



Unser Leser Torben hat sich darüber Gedanken gemacht, wie eine *Lego*-Version von *The Legend of Zelda* aussehen könnte, und mittels eines Computer-Programms diese Szene geschaffen. Darauf zu sehen: Links Kampf gegen den Boss Moldorm.



Unsere Leserin Natascha betätigte sich kreativ und verzierte ihre Zimmertür mit allerlei hübschen *Twilight Princess*-Kreationen. Wir verneigen uns vor so viel künstlerischem Talent und packen jetzt vielleicht mal selbst die Malstifte aus.

N-ZONE: Wir sind zwar sehr froh, dass du so viel Freude an unserem Heft hast. Einfach Texte von anno dazumal unverändert ins Heft zu geben, würde uns zwar viel Zeit sparen, wäre aber doch nicht ganz Sinn der Sache. Wir werfen in unserer Rubrik „Die N-ZONE-Zeitreise" aber regelmäßig einen Blick zurück auf die Vergangenheit der N-ZONE und klären euch über die Highlights derjenigen Ausgaben auf, die vor jeweils fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind.

Was sind eure liebsten Ableger von *Mario Kart*?

N-ZONE: Übereinstimmung darüber, welches das beste *Mario Kart* ist, herrscht in der Redaktion nicht. Eine kurze Umfrage hat ergeben: Viktor spielt am liebsten *Mario Kart 7*, Ben rast am liebsten in *Mario Kart 64* über die Piste, Marco bevorzugt das Original für das SNES, Uwe legt ebenfalls auf dem SNES den Schnellstart hin und Lukas hat am meisten Spaß mit *Mario Kart DS*. Schon beeindruckend, wie unterschiedlich die Präferenzen von Spielern sein können!

Nach *Lost World* hatte ich Sonic fast abgeschrieben, doch *Sonic Boom* sieht gut aus! Nur Knuckes' neuer Look missfällt mir sehr …

N-ZONE: Das neue Design der Figuren scheidet generell die Geister. Wir sagen: einfach mal abwarten! Das ist auch alles eine Frage der Gewöhnung. Zudem wurde bestätigt, dass das Aussehen der Figuren in *Sonic Boom* das klassische Design nicht ersetzt, sondern nur für diese Sub-Serie geschaffen wurde. In unserer Vorschau auf Seite 16 kannst du unsere bisherigen Eindrücke zum Spiel detailliert nachlesen!

Dank der *Pokémon Bank* kann ich alle meine Monsterchen auf meine neueste Edition packen – finde ich gut! Ich finde es gerechtfertigt, dass *Pokémon X* und *Y* bei euch 94 % bekommen haben. Generell finde ich, dass ihr sehr gut bewertet und dass man merkt, dass ihr euch nicht vom oftmals fragwürdigen Metacritic-Durchschnitt beeinflussen lasst. Das war's auch schon, was ich euch in meinem (allerersten) Leserbrief sagen wollte!

Rudi Ratlos (Sami :-D)

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

MASKENSAMMELN IN 3D?

Erscheint *The Legend of Zelda: Majora's Mask* für den 3DS? Einige Indizien der letzten Zeit sprechen dafür. Und wie könnte das Zeitreise-Abenteuer auf dem Nintendo-Handheld aussehen?

Lukas: Nun, Viktor, bilde ich mir das nur ein oder kommt dem N64-Abenteuer *The Legend of Zelda: Majora's Mask* in letzter Zeit mehr Aufmerksamkeit zu, als man das bei einem beinahe 14 Jahre alten Spiel erwarten würde?

Viktor: Nein, du hast vollkommen Recht: Das Action-Adventure ist seit Kurzem wieder in aller Munde. Das liegt an dem hartnäckigen Gerücht, dass 3DS-Besitzer nach dem grandiosen *Ocarina of Time*-Remake nun auch eine Umsetzung des direkten Nachfolgers spendiert bekommen.

Lukas: Na ja, aber Gerüchte kommen doch schnell mal auf. Nur weil irgendwelche Fans in Internetforen behaupten, dass da was kommt, muss es doch noch lange nicht stimmen.

Viktor: Genau das ist es ja: Die Andeutungen, die auf ein *Majora's Mask*-Remake hindeuten, kommen von hochoffizieller Seite. Der eindeutigste Hinweis: Angesprochen darauf, warum in Links Haus in *A Link Between Worlds* Majoras Maske an der Wand hängt, antwortete Director Hiromasa Shikata, das diese auf ausdrücklichen Wunsch von *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma und seinem Team dort platziert wurde. Und kurz vor dem Release von *A Link Between Worlds* ließ sich Aonuma, auf die Bedeutung der Maske angesprochen, so zitieren, dass er als Antwort „gelacht habe". Dazu kommt, dass Shigeru Miyamoto schon zum Release von *Ocarina of Time 3D* verkündete, dass einem Remake von *Majora's Mask* prinzipiell nichts im Wege stehen würde.

Lukas: Mir fällt da auch noch etwas ein: Anfang Dezember zeigte *Smash Bros.*-Entwickler Masahiro Sakurai im Rahmen der regelmäßigen Info-Updates zum Spiel das Bild einer der Assistenz-Trophäen. Dabei handelte es sich um das Skull Kid aus *Majora's Mask*. Das ist jetzt natürlich nicht zwingenderweise ein Hinweis auf ein Remake. Jedoch wurde *Super Smash Bros.* schon einige Male genutzt, um auf zukünftige Spielprojekte hinzuweisen. Das Design von Pit aus *Kid Icarus: Uprising* wurde zum Beispiel erstmals in *Super Smash Bros. Brawl* verwendet.

Viktor: Richtig. Was ich mich jedoch frage, ist ob eine 3DS-Fassung von *Majora's Mask* wirklich allzu sinnvoll ist. Beim klassisch aufgebauten *Ocarina of Time* gab's da keine Probleme, aber der N64-Nachfolger setzt ja bekanntlich auf ein umfangreiches Zeitreise-Feature. Einfach mal ein paar Minuten im Bus oder beim Warten auf den Zug zu zocken, ist da nicht drin: Die Spiele-Sessions in *Majora's Mask* müssen gut geplant werden und nehmen viel Zeit in Anspruch.

Lukas: Vor allem die Speicher-Funktion des Originals ist für eine Handheld-Konsole denkbar ungeeignet. Den Spielstand konnte man nur nach Ablauf der drei Ingame-Tage sowie temporär an sporadisch verteilten Eulenstatuen sichern. Um hier eine adäquate Umsetzung abzuliefern, ist es mit grafischen Verbesserungen und ein paar Mini-Anpassungen nicht getan. Stattdessen sollte man eine Funktion integrieren, die es einem wie bei *Ocarina of Time* erlaubt, jederzeit und überall zu speichern.

Viktor: Wenn wir schon bei Wünschen sind, erhoffe ich mir auch gleich ein Hinweis-System bezüglich der umfangreichen Nebenquests. Da viele der Aufgaben im Spiel tageszeitbasiert sind und man oftmals keine Ahnung hat, was als Nächstes zu tun ist, wäre das gerade für Neulinge eine Bereicherung.

Lukas: Überhaupt hängen an *Majora's Mask* nicht ganz so viele Spieler-Erinnerungen wie an *Ocarina of Time*, sodass ich hoffe, dass die Entwickler sich trauen, ein wenig mit neuen und ungewöhnlichen Ideen zu experimentieren. Dann können auch Kenner des Originals überrascht werden und erhalten nicht „nur" ein tolles Remake.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862324

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 05/2014
ab 16.04.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO KART 8 (Vorschau)

Die Chancen stehen gut, dass wir euch in der nächsten N-ZONE einen Anspielbericht direkt von Marios Rennbahn bieten können. Drückt uns die Daumen!

WATCH DOGS (Vorschau)

Wir sind zu Besuch bei Ubisoft Montreal und spielen den Action-Kracher *Watch Dogs* an. Ihr könnt euch also auf eine ausführliche Vorschau freuen!

LEGO-DOPPEL (Test)

Sowohl *Lego Der Hobbit* als auch *The Lego Movie Videogame* erwarten wir für die nächste Ausgabe zum Test.

POKÉMON LINK: BATTLE! (Test)

Was das Puzzlespiel mit den Pokémon für den 3DS so taugt, verraten wir euch in der nächsten N-ZONE.

play³ Ausgabe 04/14

In der neuesten Ausgabe unserer Schwesterzeitschift *play³* erwartet euch eine dicke Vorschau zu Hideo Kojimas neuestem Streich *Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes*. Damit nicht genug, gibt es eine Vorschau zum PS4-exklusiv-Shooter *The Order 1886*. Außerdem widmet sich die *play³*-Crew ausführlichen Tests zu *Dark Souls 2*, *Thief*, *Castlevania: Lords of Shadows 2* und vielen mehr.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, David Goller, Stefanie Groß, Mháire Stritter, Sebastian Zelada

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

SPIEL DIE MONSTER-PUZZLE-APP!

Für Tablets und Smartphones erhältlich!

Soundtrack von Chris Hülsbeck!

ON THE RUN!

AUF iOS, ANDROID & FACEBOOK!

JETZT DOWNLOADEN!

Available on the App Store

Google play

Kein QR-Code-Scanner? Hol dir die App gratis in deinem Download-Store!

Auch kostenlos spielbar auf facebook

25 JAHRE computec

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

NUR DIGITAL FÜR APPLE IPAD: JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE

EDGE DE #264 – MÄRZ 2014

- DAVID BRABEN ÜBER SEIN NEUES ELITE
- iOS: IDEENKLAU, SPIESSERTUM UND F2P
- KREATIV: DIE RUBRIK FÜR SPIELELIEBHABER

DE

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2014. Used under licence. All rights reserved.